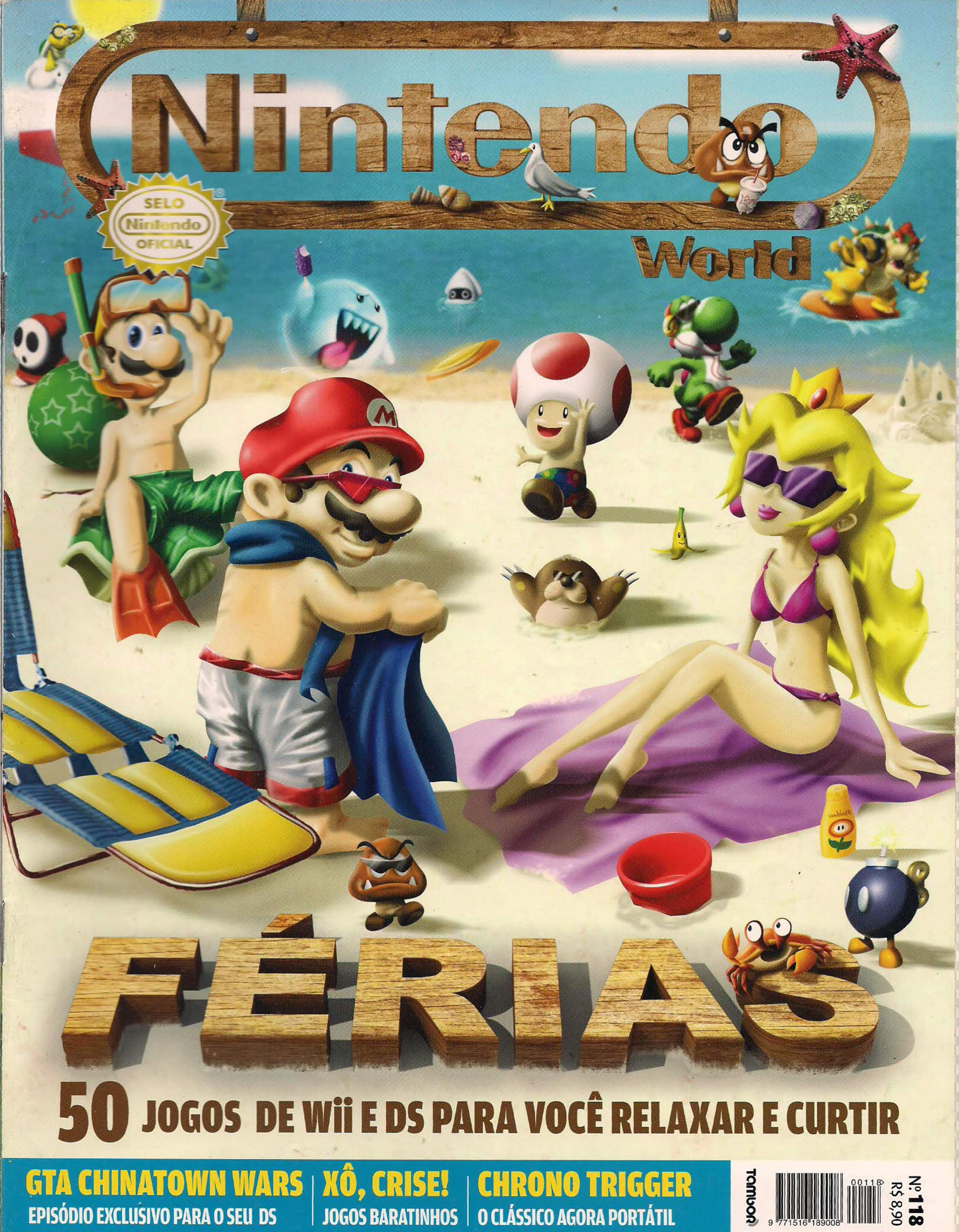
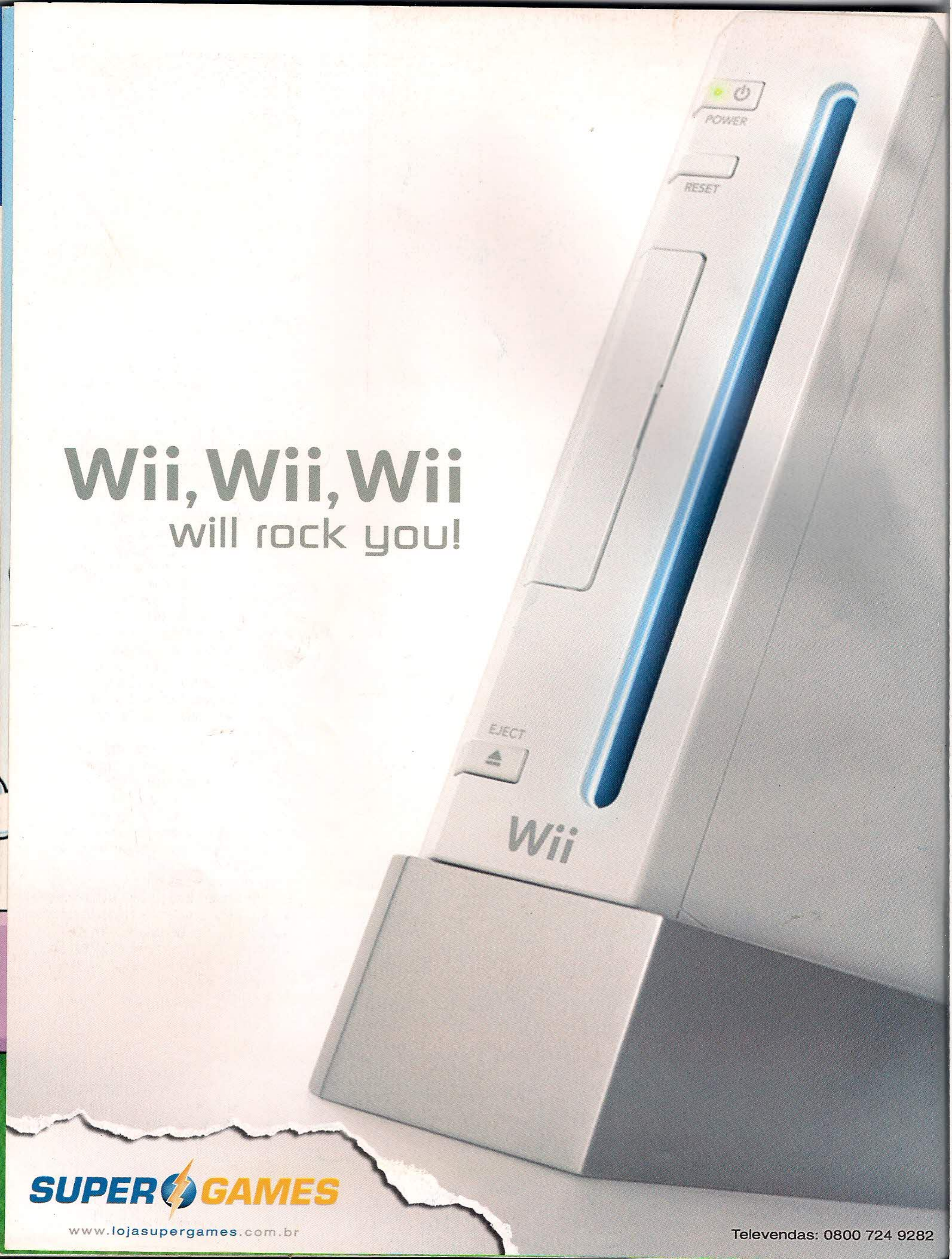

Nintendo
World
SELO
Nintendo
OFICIAL
FÉRIAS
50 JOGOS DE Wii E DS PARA VOCÊ RELAXAR E CURTIR
GTA CHINATOWN WARS
EPISÓDIO EXCLUSIVO PARA O SEU DS
XÔ, CRISE!
JOGOS BARATINHOS
CHRONO TRIGGER
O CLÁSSICO AGORA PORTÁTIL
Tambor
00118
9 771516 189008
Nº 118
R$ 8,90


Wii, Wii, Wii
will rock you!
POWER
RESET
EJECT
Wii
SUPER GAMES
www.lojasupergames.com.br
Televendas: 0800 724 9282

ÍNDICE

Nintendo World

REVISTA OFICIAL — EDIÇÃO 118

NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL

FÉRIAS!

Ah, férias. Hora de largar a escola, deixar a faculdade de lado, esquecer do trabalho... e se divertir aos montes! E durante esse período, nada como ter ao lado o Nintendo DS e o Wii para jogar com os amigos, com a família ou até mesmo nas horas mais introspectivas (leia: sentado no trono). E como no fim de ano sempre aparece aquele "dinheirinho da avó", por que não investí-lo em diversos clássicos para jogar na telona? Com o nosso guia "XÔ, CRISE!", você descobre os melhores games para baixar nos serviços WiiWare e Virtual Console, e aprende todos os passos para comprá-los.
E mais: coletamos os melhores jogos lançados até hoje para as duas plataformas ativas da Nintendo, e compilamos um "Guia de Compras". Ele servirá para todas as suas consultas futuras, e ajudará muito na hora de comprar jogos novos e usados para os seus consoles.
E caso você não tenha reparado, essa edição bate mais um recorde: há uma infinidade de reviews caprichados! Antes que você leve uma bucha para casa, leia as nossas análises - já jogamos, testamos, aprovamos (e em alguns casos, reprovamos) os últimos lançamentos do universo Nintendo.
Aproveitem as festas, divirtam-se com a Nintendo World que está em mãos e não se esqueça de levá-la ao viajar. Ela é uma excelente companheira para quem vai passear de carro, ônibus ou mesmo avião. Só cuidado para não molhar as páginas no cruzeiro de navio, hein?
Desejo a todos um ANO NOVO fantástico e... BOAS FÉRIAS!

– Orlando中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br





EU PAREÇO, mas não fui dublê em Kingdom Hearts

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

A AURORA DE UMA NOVA SINFONIA

O panorama das plataformas da Nintendo no que se refere aos RPGs é no mínimo curioso. Enquanto o portátil DS é o sistema mais farto do gênero na atualidade, com remakes, conversões e obras originais, o Wii sofre com uma míngua lamentável. Em geral, possui apenas spin-offs de séries populares, como o meia-boca Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors e o bacaninha Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon. OK, tecnicamente, Tales of Symphonia: Dawn of the New World também, mas se não fosse pela divisão entre capítulos matriz e suporte estabelecida pelo produtor Makoto Yoshizumi, poderia ser encarado como episódio principal pela ambição.

Não por menos é continuação direta de Tales of Symphonia, um dos melhores RPGs do GameCube, e exclusivo do console no ocidente. É altamente recomendável que você tenha terminado o predecessor, caso contrário ficará perdido para acompanhar o destrinchar da trama, que se passa dois anos depois. A fusão dos mundos Tethe'alla e Sylvarant trouxe conseqüências drásticas: lagos tornaram-se vales e desertos ficaram congelados. Uma rixa entre os dois povos acendeu, culminando na carnificina na cidade de Palmacosta localizada em Sylvarant. Pessoas inofensivas foram mortas e um incêndio foi instalado. Nesse estado de pânico, o mancebo Emil Castagnier teve uma experiência traumática ao testemunhar Lloyd Irving assassinar seus pais. Para piorar, no vilarejo de Luin, onde passa a viver com seus tios, Lloyd é visto como herói, com direito a estátua construída em sua homenagem. E sempre que questiona o apreço do homicida, o garoto é hostilizado pelos habitantes. O destino de Emil muda quando se encontra com Marta Lualdi, que almeja reviver o espírito de Ratatosk, ação que Richter Abend e Vanguard, exército de Sylvarant, querem impedir a qualquer custo.

Algo essencial em RPGs: personagens carismáticos. Isso Dawn of the New World tem de sobra, graças à dublagem com vozes adequadas para a caracterização de cada herói, ainda que falte maior expressividade em certos momentos. Você vai se simpatizar pela trupe principalmente nos diálogos opcionais ativados com o C, em que se observam seus retratos emparelhados. Há conversas e pensamentos dramáticos, mas os cômicos sobressaem, como quando Emil pede desculpa sucessivamente e Richter se enerva.





TUDO O QUE PRECISÁVAMOS: batalhas e cenas japonesas



PRIMOROSO EM TODOS OS SENTIDOS

O sistema de combate é inteligente, complexo e moderno. As batalhas não iniciam aleatoriamente. Para travar uma luta é necessário tocar no inimigo, e dependendo da posição que acontecer o contato, há benefícios ou não no começo do embate. Observam-se os aventureiros e monstros por uma perspectiva 2D, com a possibilidade de realizar ataques simples e combos instantaneamente - nada de turnos. Com o Z apertado, você se movimenta em um campo tridimensional, o que é útil para livrar-se das investidas alheias com mais facilidade ou mesmo para golpeá-los pela retaguarda. Não fica só nisso. No desenvolver do jogo há novas investidas escolhidas antecipadamente no menu, desferidas ao combinar cima, baixo, esquerda ou direita no direcional e o B - lembra vagamente Super Smash Bros.

As magias são categorizadas por cores e, ao conseguir emendar uma seqüência de coloração semelhante conforme indica o Elemental Grid, as arremetidas ficam ainda mais poderosas - a mecânica é baseada em Chrono Cross. Há também os Unison Attacks, ataques especiais desferidos quando a barra na parte debaixo da tela se enche. As possibilidades são muitas e, como se tudo isso não fosse suficiente, é possível, sob determinadas condições, capturar por volta de 200 monstros, que podem ser aproveitados pelo grupo - como não pensar em Dragon Quest? Em uma opção rara para um RPG, há multiplayer, que enseja o auxílio de três comparsas, só que os personagens aliados são controláveis exclusivamente nos combates.

Com cores viçosas, os cenários são fantásticos, desde as cidades, repleta de detalhes por todos os cantos, até os ambientes bucólicos. Tem o esmero que diferencia os jogos de qualidade dos medianos. Melhor ainda se revelam as cenas de animação requintadas, em especial da abertura. Falando nela, a localização norte-americana excluiu a música "Ninin Sankyaku" assinada por Akio Shimizu com a performance vocal de Misono Koda, mas, vamos falar a verdade, não faz falta porque é um J-Rock dos mais genéricos. A versão ocidental traz uma música pomposa no lugar, que ao menos foge dos clichês de temas cantados pop e rock dos RPGs. Novamente retorna a dupla imortal responsável pela maior parte das trilhas da série, Motoi Sakuraba e Shinji Tamura, revisitando faixas conhecidas do primeiro Symphonia e adicionando novas. No geral, embora não seja memorável, pontua com propriedade os momentos de tensão da aventura.

Por tudo o que Tales of Symphonia: Dawn of the New World representa, finalmente o Wii tem um RPG de respeito, comparável aos dos consoles concorrentes, com os itens primordiais para qualquer jogo do gênero: personagens cativantes, enredo interessante, mecânica de batalha consistente, gráficos de primeiro nível e empolgante trilha sonora. Certamente a mistura bem dosada e formada por elementos baseados em referências oferece uma jornada substancial de cerca de 30 horas que é essencial para os fãs do Tales of Symphonia de GameCube.

- Alexei Barros

ELO COM A SINFONIA ORIGINAL

Como tem sido uma constante em continuações de títulos de GameCube para Wii, há conteúdo extra para os jogadores mais fiéis que ainda mantêm o progresso no Memory Card. Se ainda tiver um save de Tales of Symphonia e carregá-lo antes de começar um jogo novo, terá vários itens extras que o ajudarão durante a jornada. Quais você pergunta? Não há como responder porque a seleção é aleatória.



FICHA

Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Namco Bandai
Produção: Namco Tales Studio
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 9,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 8,5
Diversão: 8,5
Replay: 7,5









O MELHOR SONIC desde muito tempo...

SONIC UNLEASHED

UM RAIO VELOZ, UMA FERA NERVOSA

Realmente os tempos mudaram e hoje em dia podemos ver jogos como Sonic Unleashed rodando em um console Nintendo. Sim, porque até pouco tempo atrás eles eram exclusividade da SEGA e seus finados consoles. Bom, se essa globalização gamística é boa ou não discutimos depois, pois o que importa mesmo é que a produtora japonesa acaba de nos presentear com um game do ouriço azul como a tempos não se via.

SONIC LOBISOMEM?

Não dá para negar que Sonic Unleashed é um bom game e que a Sega chegou perto de trazer o personagem de volta ao sucesso da sua época de ouro nos anos 90, mas depois de tanto prometerem que se tratava de um game com conceitos clássicos e feito para fãs, a Sega quase deu uma bela escorregada ao acrescentar uma característica nada comum ao nosso querido Sonic, já que ao longo da aventura ele pode se transformar em uma espécie de lobisomem após ser atingido por um raio da nova arma do vilão Dr. Eggman. Antes que me chamem de conservador e tudo o mais, vale lembrar que o problema maior é que justamente essas fases com Werehog (a forma feroz de Sonic) são o que impedem o game de brilhar como foi prometido. Na verdade o foco nessas fases são a exploração, combate mano-a-mano com inimigos e saltos em plataformas.

As batalhas são o ponto negativo nisso tudo, pois são repetitivas e sem inspiração. Já com as plataformas a câmera funciona bem e não vi maiores problemas. Explorar já é algo que não me parece combinar bem com um game do Sonic, mas, tudo bem, dá para encarar. Afirmar que essas etapas são um completo desastre, sem dúvida seria um exagero, mas acredite, você vai se pegar torcendo para que elas terminem logo e você possa voltar a correr como louco com o Sonic. Aliás, falando nos estágios com o Sonic na sua "forma padrão", aqui sim podemos dizer que a Sega cumpriu o prometido, já que as fases são muito bem concebidas, desenhadas especialmente para que o ritmo não diminua um minuto sequer.

A velocidade é alucinante, os loopings estão lá e agora com novos ângulos de câmera e garanto que é o melhor que Unleashed tem a oferecer. Os visuais são belos, um dos melhores do Wii sem a menor dúvida. A taxa de quadros mantém estável e não existe momentos de lentidão, o que poderia arruinar a diversão. A parte sonora também é bacana e conta com dublagens bem feitas para todos os personagens, o que dá um clima a mais ao game e demonstra o capricho da produtora.

Os controles funcionam bem com o Wii Remote, e além disso existe opções para se usar o controller clássico ou até o controller do Game Cube para os saudosistas, todas evidentemente cumprindo muito bem o seu papel, com exceção mais uma vez para as fases com o Werehog, que insistem em querer causar uma bela tendinite em quem se aventurar com o Wii Remote.

- Rodrigo Raugust



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA Team
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-2

NOTA 7.0

Gráficos: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 5.0



DISK GAMES
Grand Theft Auto
CHINATOWN WARS
O NATAL É MAIS DIVERTIDO NA
DISK GAMES
DS™
Wii™
WWW.DISKGAMES.COM.BR
SEDEX
Site Seguro
Assinstência Técnica Especializada
pagseguro
Itaú
Boleto
10x VISA
12x MasterCard
12x
15x
12x Hipercard
12x Aura
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas/sp
Assistência Técnica (19)3741-4103 / Loja (19)3741-4100 / Web (19)3741-4104





"SOVACO EM CHAMAS", versão brasileira: Nintendo World

CASTLEVANIA JUDGMENT

PÁLIDO COMO UM VAMPIRO

Após a revelação do controller com sensor de movimentos do Wii, logo surgiu a idéia de usar o Wii Remote para simular as tão freqüentes chicotadas de Castlevania. Mas por acontecerem repetidas vezes, o mentor da série Koji Igarashi achava que os jogadores ficariam cansados em questão de duas horas. Então percebeu que a solução seria adotar sessões menores de jogatina. Resultado: jogo de luta. Não exatamente. Segundo Iga, Castlevania Judgment é de ação 3D, com combates um contra um. Pretensão demais, uma vez que sequer é um jogo de luta competente.

Os extensos tutoriais que dão a impressão de que os confrontos são inteligentes e técnicos não passam de uma ilusão. Há combo simples, golpe especial, arma opcional, defesa, quebra da defesa, lançamento de objetos, evasão, Hyper Attack (especial com a barra cheia)... No fim das contas, prevalece o apertar de botões, e as batalhas se mostram desprovidas de emoção, insossas toda vida. Diferentemente de Soulcalibur Legends, que já é horrendo, independentemente dos movimentos que realiza com o Wii Remote o lutador fará o mesmo golpe, seja com chicote, lança ou espada. Quem estranhar, ao menos, existe a possibilidade de jogar à moda antiga com o Classic Controller ou de GameCube.

Entre os diferentes modos de jogo, Story, Arcade, Survival e Versus, o Castle tenta oferecer uma variação - e falha. Você intervém nas arenas com o intuito de alcançar a câmara do Conde Drácula, cumprindo objetivos dos mais simplórios, como coletar itens, corações ou derrotar zumbis. E se quiser, é possível desafiar amigos ou desconhecidos no modo online.

ALUCARD, É VOCÊ MESMO?

Nem no quesito "fan service" Judgment se salva. Não pela seleção dos combatentes (Simon Belmont, Trevor Belmont, Dracula, Eric Lecarde, Camilla, Maria Renard etc.), mas pela descaracterização. O designer de personagens Takeshi Obata (do mangá Death Note) não respeitou as origens, e os deixou quase irreconhecíveis. A aparência de Alucard, por exemplo, não lembra o protagonista de Symphony of the Night. A opção de alterar as colorações das indumentárias (quatro variações) piora ainda mais.

Não fossem pelas músicas velhas em novas interpretações (bem como artworks que podem ser habilitadas) e os cenários góticos, até fica difícil associar à série. Falando nas arenas, justiça seja feita, o visual é espetacular, com minúcias nos ambientes, para não falar das CGs extraordinárias.

Embora possa parecer ousado fazer um jogo como Judgment, diferente de todos os Castlevanias, a insipidez é herança das aventuras 3D assinadas por Koji Igarashi, que trilha um caminho muito mais satisfatório nos capítulos portáteis em duas dimensões.

- Alexei Barros

JULGAMENTO DA ECLÉSIA

Por meio da Nintendo Wi-Fi Connection é possível conectar Order of Ecclesia no DS com Judgment no Wii para habilitar extras muito interessantes. Acessórios inéditos, Shanoa (a protagonista de OoE) e Aeon (personagem original) aparecem no jogo de luta, enquanto que no portátil é disponibilizado o item Queen of Hearts e no Hard Mode o máximo de nível aumenta para 225.

FICHA

Plataforma: Wii
Produção Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 4.0
Replay: 5.0

5.0

CM8

BIG BOY Games

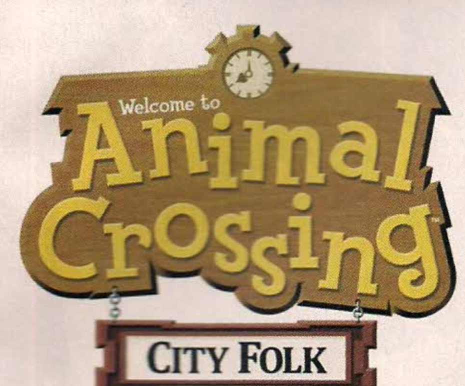
O VERÃO É MAIS QUENTE AQUI

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE
PREÇOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO

DESDE 1989

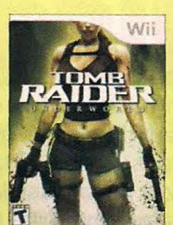


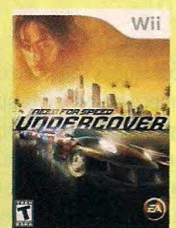
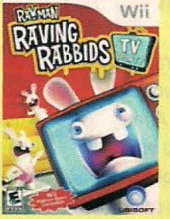


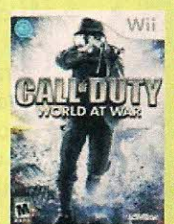






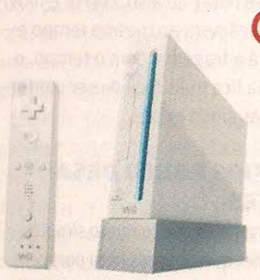






Melhor Preço do Brasil



10 X de R$ 9,90*





10 X de R$ 4,50*



10X SEM JUROS*



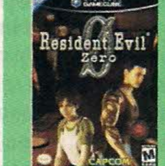
10 X de R$ 9,90*

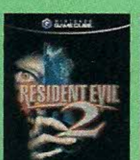
TODO O SITE 10X S/ JUROS VISA

DESCONTO 10% BOLETO SEDEX

LOJA FÍSICA 12X S/ JUROS MasterCard

VENDAS PARA TODO O BRASIL







10 X de R$ 11,90 cada*

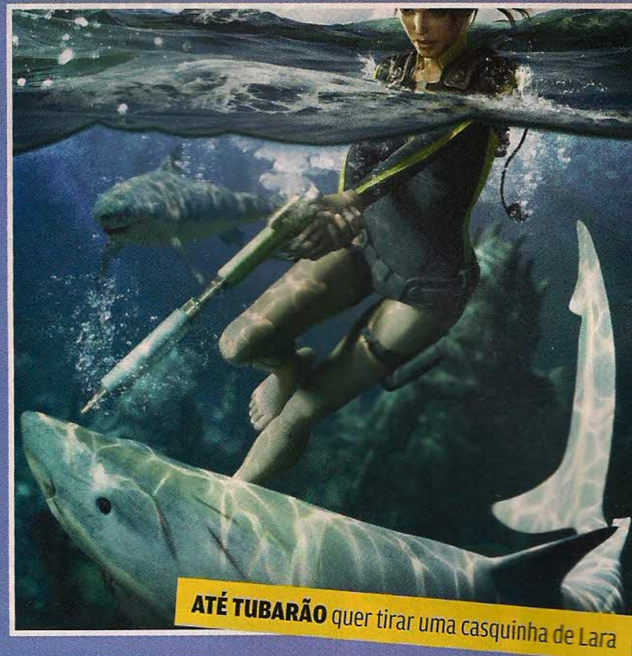
Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA





ATÉ TUBARÃO quer tirar uma casquinha de Lara

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

A MUSA DESBRAVA OS SETE MARES

Para os amantes de Lara Croft, Tomb Raider: Underworld já começa muito bem. Afinal, quem nunca sonhou em ver as belas curvas e volumes da musa realçados por uma roupa de mergulho bem curta e apertadinha (e com decote!)? Underworld começa recapitulando os eventos de Tomb Raider: Legend para dar continuidade à trama e desta vez a arqueóloga desbrava muita água em busca de peças raras que possam explicar o paradeiro de sua mãe - ainda que as cavernas, navios, templos e tumbas são onde a exploração mais acontece.

Underworld dá ao jogador a sensação de realmente começar a aventura com os próprios passos (ou braçadas e pernadas). Lara não está simplesmente no local e hora certa para começar a exploração, ela tem à disposição sua lancha e é de dentro dela que o jogador toma o controle da heroína. Depois, claro, resta se jogar na água e encontrar profundas entradas submarinas por onde se escondem os mistérios do passado de Lara.

Os comandos são meio complicados no começo e a curva de aprendizagem é um pouco extensa. Principalmente por causa da câmera, que, junto à mira das armas, não responde nada bem (nada bem mesmo). O sensor de movimentos do Wii Remote é responsável pela mira - para onde você aponta, Lara aponta. Parece algo interessante, mas tente mirar no alvo, correr e movimentar a câmera ao mesmo tempo e você verá a tragédia. Com o tempo, o problema fica mais fácil de ser contornado, mas ainda existe.

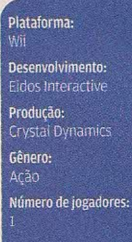
DESAFIOS POUCO DESAFIANTES

Os quebra-cabeças são muito simples, tão simples que às vezes nem parecem quebra-cabeças. Por um lado, o jogo fica mais dinâmico; pelo outro, se distancia do que a série era em seus primórdios. Ícones avisam o jogador quando algum item é manuseável ou quando Lara pode se pendurar usando o Grapple (equipamento que dispara uma corda). Muitas vezes o jogador não tem a sensação de descobrir como sair de certa sala sozinho, porque o jogo praticamente o guiou.

Se tratando de ação, Underworld é limitado. A freqüência em que se encontra inimigos é baixa - às vezes aparecem alguns tigres que são facilmente aniquilados. Por isso, o uso das armas é raro e a munição é infinita. Para completar, a inteligência artificial não chega a um nível desejável. Os inimigos humanos, por exemplo, enxergam você por trás de paredes e são praticamente surdos: ignoram o som dos seus tiros. Para corrigir isso, em certas ocasiões os designers fizeram alguns caras maus aparecerem repentinamente atrás de Lara, fazendo parecer que eles foram espertos o suficiente para pegá-la desprevenida.

Apesar dos problemas, a aventura de Underworld flui muito bem devido aos cenários intuitivos, e o jogo privilegia a exploração quase em um estilo Prince of Persia, mas deixando a ação um pouco de lado. A movimentação da personagem é leve e bem representada na animação vista na tela. A inteligência artificial deixa a desejar, mas na maior parte do tempo Lara está sozinha, tentando sair viva de uma tumba. Então isso não conta tanto.

– Gyanni Segundo



FICHA

Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Eidos Interactive
Produção: Crystal Dynamics
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

NOTA 7.0

Gráfico: 8.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0



UH LALÁ, que bela raquete!







RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

ESTÁ ABERTA A TEMPORADA DE CAÇA AOS COELHOS

Para quem não conhece a série, esqueça os pulos e socos que estamos acostumados a ver o carismático Rayman usar. Aqui o que conta é a insanidade destes aloprados coelhos que neste terceiro episódio resolveram tomar uma emissora de tv e tocar o terror na programação local. Daí em diante, já dá para se ter uma idéia do que esperar. A mecânica de jogo funciona como em um "Party game", e no que diz respeito à quantidade de mini-games, TV Party não faz feio: mais de 50 e cada um representa uma das atrações que os coelhos malucos acabaram criando com a nova empreitada televisiva.

POSSO CONTROLAR O GAME COM O BUMBUM?

Um problema que ao menos eu tenho percebido na maioria dos atuais games para o Wii, é que seus controles revolucionários já não parecem mais tão inovadores assim. Se considerarmos que boa parte dos minigames que encontramos aqui são recriações de tudo que já vimos em um game da série ou qualquer outro do gênero, concluímos que RRR TV Party tinha tudo para ser um fracasso. Temendo isso, os produtores resolveram tomar uma decisão um tanto curiosa, e de gosto duvidoso.

Usando a Balance Board que acompanha o Wii Fit (um pacote especial com TV Party e a balança também deve aparecer nas lojas) você pode controlar a ação na tela literalmente sentado no aparelho, controlando a movimentação do personagem com o bumbum. Não se pode negar que em alguns casos realmente essa decisão parece adequada ao que se vê na tela, mas vamos ser honestos, excluindo o público mais jovem, será difícil encontrar alguém que se identifique com essa opção. Os visuais são bacanas e assim como os efeitos sonoros bem trabalhados ajudam a dar um tom ainda mais sarcástico e caricato ao bom humor dos insanos orelhudos. Modalidades multiplayer poderiam ter melhorado e muito a experiência como um todo, já que esse tipo de game é um prato cheia para aquela disputa com os amigos e parentes naquela tarde chuvosa...

Jogatina online nem pensar. No mesmo console, o game suporta até oito jogadores divididos em dois grupos de quatro cada, porém a maioria das modalidades permite apenas um jogador de cada vez, o que pode tornar a partida um tanto monótona. Se levarmos em conta que alguns mini-games são demorados, caso existam oito jogadores na sala da sua casa, após jogar você terá que esperar um bom tempo até colocar as mãos nos controles novamente, ou porque não, o bumbum na Balance Board.

- Rodrigo Raugust



FICHA

Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Ubisoft
Produção: Ubisoft Paris
Gênero: Mini-game
Número de jogadores: 1-8



Gráfico: 8.0
Som: 7,0
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 6,5
Replay: 5,0



É BOM ACELERAR FUNDO porque pode ser o último





NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

PRECISA-SE DE NOVIDADES

Que hoje em dia a EA é sem dúvida uma das maiores produtoras de games da atualidade, isso não se pode negar, porém com o excesso de lançamentos, por muitas vezes alguns não satisfazem o esperado em qualidade e diversão. A série Need for Speed sempre foi mutante, passando constantemente por mudanças e, se por um lado algumas foram acertadas, outras nem tanto. Most Wanted e Hot Pursuit são dois dos melhores da série na opinião de muitos, justamente por envolverem perseguições policiais. E agora, após a fraca aceitação da maioria dos fãs por NFS Pro Street, que trocava as corridas clandestinas por eventos oficiais e legalmente corretos, a EA resolve voltar às origens com Undercover ao menos no que diz respeito à ilegalidade e a presença pertinente da polícia. Apesar dessa mudança considerável na estrutura do game, o mesmo não poderá alcançar o sucesso dos antecessores pois está carregado de problemas técnicos, e se perde constantemente no que diz respeito ao design e proposta principal.

ESPERA UM POUCO, TINHA UM CARRO ALI?

Começando pelos gráficos, podemos dizer que além de não serem bonitos e bem acabados ainda interferem negativamente na jogabilidade de Undercover. A maioria dos carros que compõe o tráfego da cidade costuma aparecer do nada na sua frente, e pior, sempre no momento mais importuno e o mais próximo possível de você. Em velocidades maiores, espere por situações em que realmente não haverá o que fazer. Além disso, como a cidade está aberta para exploração, o que se tem em mente é que haja liberdade para definir seus próprios caminhos para determinada localidade. Ledo engano, já que na maioria das vezes você será obrigado a seguir uma rota pré-definida pelo game, algo que realmente não dá para entender.

Os momentos de lentidão acontecem com freqüência e existem casos de se ter a impressão de que a coisa toda vai até travar de vez. Se não bastasse, a cidade passa a impressão de estar abandonada, morta e inabitada. Não existem pedestres e os carros que circulam pelas ruas são poucos, repetitivos, e como já dito insistem em aparecer na sua frente no pior momento possível. A história é a mais parecida possível com Velozes e Furiosos, onde você encarna um agente da polícia que se infiltra no mundo das corridas clandestinas e tudo mais. Porém, o enredo se perde constantemente e confesso que dá a impressão de que tudo aquilo está ali apenas como uma tola justificativa para os acontecimentos do game.

Infelizmente, mesmo com mudanças que teriam tudo para levar a série de volta ao sucesso e aceitação dos fãs, falhas grotescas impediram Undercover de brilhar no Wii, uma pena pois eu, assim como você que é fã, estava esperando ansiosamente pelo lançamento do "novo Need".

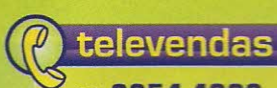
- Rodrigo Raugust

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Black Box
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1-4

NOTA 5.0

Gráficos: 5,0
Som: 6,0
Jogabilidade: 4,0
Diversão: 5,0
Replay: 4,0



11 2954-4332
11 2954-3700
11 2425-0482

JOGOS
CONSOLES
ACESSÓRIOS
Originais

ROCK LASER
GAMES

É mês de música e diversão na Rock Laser.

Seja um autêntico ídolo do rock e toque guitarra, baixo, bateria ou cante com sua banda preferida no novo Guitar Hero World Tour.

Aproveite também os grandes lançamentos em games e a mais completa linha de jogos, aparelhos e acessórios. Somente produtos originais, com garantia total.

Confira este e outros lançamentos em nosso site. Acesse:
www.rocklaser.com.br



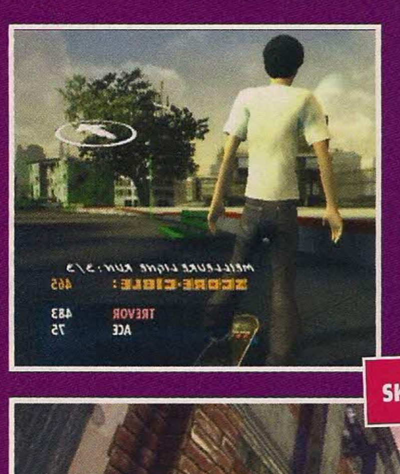
GUITAR HERO WORLD TOUR


TUDO EM ATÉ 24x NO CHEQUE
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

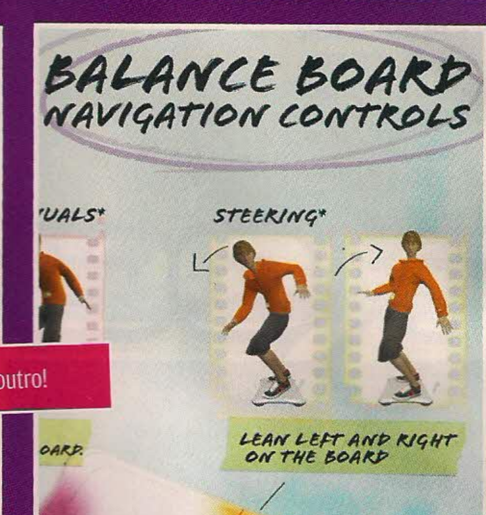

ENTREGAMOS EM
TODO O BRASIL VIA SEDEX

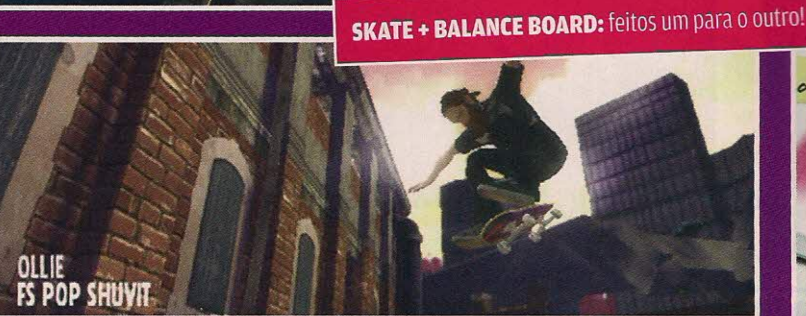

FAÇA UM UPGRADE:
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

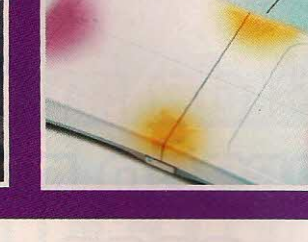
Loja 1: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja 2: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP











SKATE + BALANCE BOARD: feitos um para o outro!

SKATE IT

MAIS UMA OPÇÃO PARA APROVEITAR (OU NÃO) A SUA BALANCE BOARD

Skate It chega ao Wii como uma espécie de versão adaptada de Skate lançado há algum tempo atrás pela EA para outros consoles. Adaptada evidentemente no que diz respeito aos controllers, além dos ambientes que agora não são mais livres à exploração. Estranhamente, a cidade de San Vanelona (que aliás é a a mesma do jogo original) está devastada e destruída, o que dá a impressão de que usaram isso para justificar a ausência de mais alguém além de você e seu câmera-man ao longo do game. Ainda mais estranho, é que nas cenas animadas que narram a história, as localidade estão sempre cheias de pessoas e outros skatistas, porém assim que se volta ao ambiente de jogo, a cidade volta a estar deserta . É estranho, mas não chega a atrapalhar a experiência de jogo que, aliás, brilha pela jogabilidade.

TRÊS OPÇÕES DE COMANDOS, OH YEAH!

Como o maior foco de todos os ports que o Wii recebe sempre é o jeito de controlar, de cara a produtora incluiu três opções diferentes para que ninguém pudesse reclamar. A primeira usa apenas o Wii Remote, tanto para se movimentar quanto para execução das manobras. Em outra, usa-se o Nunchuk combinado com o Wii Remote, onde um controla a direção e o outro as manobras. E, por último, se você é um felizardo proprietário de um Wii Fit, poderá usar sua Balance Board como se fosse o shape de um skate - infelizmente, entretanto, apesar de ser a mais ambiciosa e criativa opção, também é a que menos funciona. É cansativo e pouco preciso usar a Balance Board, principalmente no que diz respeito aos movimentos do personagem, mas vale pela idéia, é sempre legal tentar algo diferente e inusitado no Wii.

Na dúvida, fique com a combinação Wii Remote + Nunchuk, que é a que funciona melhor. Como não existe mais liberdade para se vagar pela cidade, as missões são acessadas por meios de menus, e os objetivos são variados, porém manjados de outros games do esporte, mas seguram a onda nas pouco mais de oito horas do modo carreira. Não existem skatistas reais e as localidades do ambiente também são todas fictícias, mas mesmo assim são todas bem construídas e permitem uma infinidade de possibilidades para você executar aquela sua manobra radical. Como recompensa, é possível usar roupas e equipamentos reais das mais famosas marcas, e isso acrescenta muito ao visual do game. Aliás, falando dos gráficos, dá para dizer que são um dos melhores do console, pois tanto os cenários quanto os personagens são bem acabados e com ótimas texturas.

Mesmo Skate It não sendo tudo o que se esperava, vale muito a pena e é a melhor opção do gênero no Wii. Claro, existem defeitos que poderiam ter sido sanados, como um melhor reconhecimento dos comandos, mas acredito que em uma provável seqüência Skate It conseguirá brilhar como o melhor game de skate do mercado.

- Rodrigo Raugust

BRONZE

FICHA

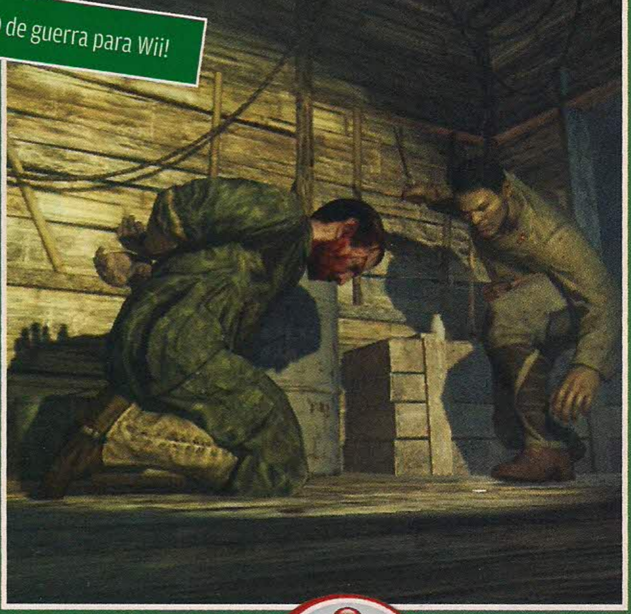
Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Montreal - Black Box
Gênero: Esportes radicais
Número de jogadores: 1

Gráficos: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 5.0

NOTA 7.0







Claro idéias
JOGO DISPONÍVEL
www.claroidéias.com.br

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR



A MELHOR SEGUNDA GUERRA MUNDIAL DE TODAS

Todos os anos vemos guerras espaciais, fictícias, e, como sempre, as reais, que vão desde o Iraque até os primórdios. A mais popular de todas (ou pelo menos a que mais foi feita) é a Segunda Guerra Mundial. Quantas vezes não vimos a mesma coisa: aliados lutando contra o eixo, batalhas históricas etc, etc. Ainda mais para o público brasileiro, não há tanto interesse assim na guerra. Afinal, nós nem participamos direito.

O lançamento de outro Call of Duty com a mesma premissa foi inicialmente duvidoso. Outra vez a Segunda Guerra? Na prática, sim, mas logo no começo vemos que a experiência consegue ser diferente do que já foi feito. Em primeiro lugar, o game se passa na invasão do pacífico, ou seja - ataques ao Japão, premissa menos utilizada nos games do gênero. Além disso, e talvez esse seja o ponto principal do game que facilmente o destaca de outros shooters, é o fato de que ele é extremamente cinematocráfico. Seja acompanhando o norte-americano Miller ou o russo Dimitri, o game envolve o jogador de maneira incomum.

Não apenas temos uma história dramática e envolvente mas também uma jogabilidade que nos faz participar de maneira mais ativa de cada um desses elementos. Fica avisado que as coisas podem ficar bem brutais. Sim, sim, estamos falando de uma guerra, mas mesmo assim impressiona a profundidade com que várias cenas foram abordadas, e a variedade de situações presentes no jogo - de bombardeios a batalhas de atiradores ou ataques com lança-chamas.

Tecnicamente falando, World at War não revoluciona: gráficos agradáveis, com um probleminha ou outro de performance, mas que no geral funcionam muito bem e tratam de passar adequadamente a sensação de brutalidade . Os controles também poderiam receber melhorias, mas são no geral muito agradáveis, sendo que é possível personalizar alguns aspectos para seu estilo de jogo, incluindo opções para jogar com a Wii Zapper.

No aspecto multiplayer as opções são um jogo cooperativo acompanhando o single-player, onde o segundo jogador pode entrar e sair da partida quando quiser, com um resultado um pouco estranho, mas mesmo assim divertido, ou partidas online baseadas em deathmatches. O segundo modo é especialmente divertido, pois permite personalização de personagens com itens, melhorias, entre outros, criando partidas muito variadas.

Enfim, um ótimo FPS. Gostando ou não de jogos de guerra, é recomendável, afinal consegue trazer uma boa experiência de jogo para um gênero que muitos consideram que está com o pé na cova.

- Rodrigo Ortiz

PROCURANDO COBERTURA

Saindo de campos de guerra abertos ou espaços urbanos, World at War te joga no meio da selva. Chega de avançar de sala em sala matando inimigos - cubra-se e fique atento: o inimigo pode estar em qualquer lugar, camuflado. Além de ser uma bem-vinda variação no estilo de jogo, os elementos de envolvimento e estratégia aumentam muito.

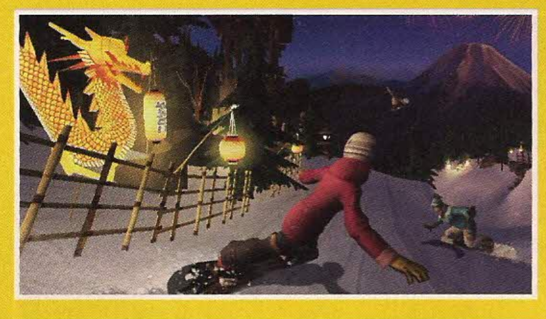


FICHA

Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Activision
Produção: Treyarch
Gênero: FPS
Número de jogadores: 1-8 (online)

NOTA 8.0

Gráfico: 8,0
Som: 8,5
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 8,0
Replay: 8,0







QUEM NÃO TEM 1080° SNOWBOARDING, caça com Shaun White...

SHAUN WHITE SNOW-BOARDING: ROAD TRIP

BALANÇA NO PÉ E QUE VENHA A AVALANCHE

Na época do lançamento do Wii e nos meses que se seguiram, os esquemas de controle usando o Wii Remote eram adorados pela originalidade. Depois veio a Balance Board e novas opções surgiram, revivendo a originalidade do console. Hoje em dia, já estamos acostumados aos "novos" controles, salvo é claro algumas exceções que realmente ainda inovam ao usar os controles do console branco da Nintendo. Na maioria das vezes ou ao menos ultimamente, os games de Wii têm que brilhar pelo seu conteúdo e diversão e não somente pelos já não tão mais revolucionários controles. Felizmente, Shaun White Snowboarding: Road Trip é um bom exemplo de como se deve fazer um game no Wii, seja no que diz respeito aos controllers e uso dos acessórios como o game em si, que esbanja diversão. Pelo jeito, a principal preocupação por parte dos produtores foi tornar o game o mais acessível possível, e tudo desde menus até a jogabilidade em si preza pela simplicidade. Os eventos são divididos em duas competições com dificuldades diferentes e não é obrigatório que se vença na mais difícil para prosseguir, o que garante que o mais casual dos jogadores (sua avó?) possa prosseguir sem problemas pelo modo carreira.

CAMARADAGEM É TUDO!

Falando em modo carreira, uma opção interessante é o modo cooperativo que permite que você e mais um amigo sigam juntos ao longo do game. Porém, um detalhe tira um pouco o brilho da coisa toda, já que não é possível seguir sozinho se um game foi iniciado para dois jogadores e vice-versa. Até sua equipe passa a idéia de amizade no game, e mesmo seu fotógrafo e outros membros lhe repetirão palavras de estímulo e comemorarão junto com você aquele 1080º nervoso que você acabou de executar. São dois os esquemas de jogabilidade, onde um usa somente o Wii Remote e o outro que combina a Balance Board para o controle dos movimentos e de algumas manobras, que são reconhecidos de acordo com a posição e área de pressão dos seus pés sobre a prancha. É bacana e o mais importante é que funciona bem! Existem três opções de sensibilidade que são definidas quando o game faz a calibragem do acessório. Os gráficos são um show à parte, com visual estilizado e muito parecido com um desenho animado, colorido e com muito carisma. A trilha sonora é de respeito e conta com várias faixas de bandas famosas como Run DMC, Blue Oyster Cult, e Audioslave. Os efeitos sonoros também são bacanas e dão todo um climão nos momentos certos do game. Existe um modo multiplayer para até quatro jogadores com tela dividida, o que vai sem dúvida garantir a vida útil do game por um bom tempo, o que já é motivo de sobra para a compra, se já tem a Balance Board então, não pense duas vezes!

- Rodrigo Raugust

PRATA

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Montreal
Gênero: Esportes radicais
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 8,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 8,0
Replay: 7,5

NOTA 8.5

Com OFERTAS assim até PAPAI NOEL compra aqui!

Melhor preço, atendimento e garantia?? Só aqui!!

Via Pixel Comunicação

Qualidade — 13 ANOS no mercado — **Procedência**

Oficina Própria — Assistência Técnica — **Técnicos Qualificados**

Garantia Estendida — 1 ANO nossa Garantia — **A maior do Brasil**

Nintendo DS Lite

Mais compacto e leve possui 5 níveis de iluminação



*Pague também em:
6X ligue e consulte
12X R$ 48,89
24X R$ 29,60
36x R$ 23,47

Controle Remoto e Nunchuck

Detecta: inclinação, mira e movimento



*Pague também em:
6X ligue e consulte
12X R$ 27,16
24X R$ 16,44
36x R$ 13,04

Nintendo Wii
(acompanha 1 jogo original e 2 controles:1 Nunchuck e 1 remote)

Controle revolucionario que detecta: Inclinação, mira e movimento.



*Pague também em:
6X ligue e consulte
12X R$ 161,87
24X R$ 84,84
36x R$ 67,27

Lançamentos Simultâneos



Compre estas e outras ofertas em nossa NOVA LOJA VIRTUAL com SUPER DESCONTOS para os leitores da Revista Nintendo



Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIÃO do Tatuapé!



A minha é a 1ª loja há 13 anos!

A minha tem TODO DIA ofertas imperdíveis!

Mas a minha tem o melhor preço da região!!

HuAu, e eu estou com NOVA LOJA, venham conhecer!

LOJA CENTRO 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206
Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA CENTRO 2
Galeria São Paulo
principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 238 -
Fone: (011) 3331-7014

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti,1547
Loja 38
Fone: (011) 3513-4601
Box Center Tatuape
Metrô Tatuapé 2

NOVA LOJA — LOJA Pça. Silvio Romero
Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 2095
Tatuapé Pça. Silvio Romero
Metrô Tatuapé 1

Tem sempre uma Loja pertinho de você, confira o melhor acesso:

http://www.fratellogames.com.br

*** Os preços anunciados podem sofrer alterações decorrentes das variações do Dóllar e do tempo de publicação desta revista.**
O valor anunciado à vista é para pagamento somente em dinheiro. O aparelho anunciado é bloqueado de fábrica.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.





MAIS NOSTÁLGICO que isso só com um controller arcade

KING OF FIGHTERS COLLECTION: THE OROCHI SAGA

COLETÂNEA DOS DEUSES

A Nintendo nunca recebeu muita atenção da SNK. Poucas as vezes que vimos as principais séries de luta da empresa figurar entre os consoles da Big N. A grande exceção dessa regra são as coletâneas, que, bem ou mal, sempre acabam sendo lançadas em algum momento.

E é exatamente isso que aconteceu com King of Fighters Collection: The Orochi Saga, que reúne cinco jogos da famosa série da SKN em uma compilação repleta de bônus.

The Orochi Saga reúne em um só disco os jogos: King of Fighters 95', 96', 97', 98' e 99'. Nada mal para quem nunca teve a oportunidade de jogar muito esses jogos em consoles caseiros (quem é jogador de Arcade sabe como essa franquia é especialista em acabar com nossas mesadas).

A palavra chave para definir The Orochi Saga é praticidade. Você tem um menu que pode ser acessado a qualquer momento do jogo, onde é possível escolher qual das versões você quer jogar, ou ainda ver bônus dos mais diversos.

E é aqui que essa compilação deixa de ser ordinária e passar a ser recompensadora. São centenas de artes, músicas e extras que podem ser habilitados ao jogar as versões disponíveis. O mais bacana é que quem jogou esses games na época vai ficar realmente empolgado de ter compilado tanto conteúdo bacana junto.

IDÊNTICO E FUNCIONAL

Dentro de cada jogo você não vai perceber nenhuma mudança visual ou sonora. A parte técnica dos cinco games continua exatamente idêntica às versões originais, todas lançadas em meados da década de 90. Ou seja, os sprites continuam idênticos (afinal, estamos falando de KoF, seria surpreendente que eles mexessem em algo).

A emulação ficou muito bem feita. Claro que alguns jogadores mais experientes e exigentes podem reclamar de um ou outro slowdown. Mas eu considerei completamente normal. Em nenhum momento me senti incapacitado de jogar por culpa de problemas técnicos.

Uma das únicas coisas que me incomodaram um pouco foram as telas de load. Já tinha esquecido como era chato esperar entre um round e outro por aquela tela de carregamento. Mas não serei rabugento: eu esperava muito mais quando jogava esses games na época do lançamento.

A jogabilidade para o Wii ficou adaptada com quatro opções de comandos. Uma utilizando apenas o Wii Remote (passe longe), outra utilizando Wii Remote e Nunchuk (esqueça), uma terceira possibilitando o uso do controller de GameCube (boa sorte) e por fim, poder utilizar o Classic Controller (essa sim vale a pena).

Como uma coletânea, King of Fighters Collection: The Orochi Saga cumpriu muito bem seu papel; possui muito conteúdo, extras, navegação rápida e prática. Quem gosta da série, mas nunca teve muita oportunidade de jogar as várias edições, tem a grande chance de fazer isso por um bom preço e economizar muitos Wii Points.

- Lucas Patricio



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: SNK Playmore
Desenvolvimento: SNK Playmore
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 8,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 9,0
Replay: 10,0

NOTA 8.0



BOA PEGADA, menino pirulito!





BIG LEAGUE SPORTS

PARA QUE TREINAR O ÓBVIO?

Onde o mundo dos videogames vai parar se tralhas como Big League Sports fizerem sucesso? Evidente que há espaço e público para jogos simples, do estilo pegar e jogar. Isso aqui não... É o suprassumo da casualidade. BLS traz seis esportes, mas não se engane: não são as partidas de verdade, apenas mini-games baseados nas atividades, como se você tivesse que treinar para sempre e jamais jogar efetivamente. Deplorável.

Futebol, lacrosse (esporte popular nos Estados Unidos e Canadá que é praticado empunhando um bastão com rede a fim de levar uma bola de borracha ao gol adversário), tênis, hóquei no gelo, futebol americano e basquete destrincham-se em 22 modalidades absolutamente efêmeras, que enjoam em questão de minutos. Que graça tem apenas bater faltas, defender bolas, finalizar escanteios e fazer embaixadas com o Wii Remote o tempo inteiro?

Mesmo o tênis, único esporte que não é coletivo da relação, está representado com minigames bizarros, em que se atiram bolas para: acertar alvos alternados no chão, derrubar pilhas de garrafas de leite (o barulho do vidro é bacana) e atingir cartas de baralho gigantes. Para completar, há até pinball, no qual rebate as bolas de tênis e a quadra remonta um playfield. O que custava colocar os jogos inteiros logo?

Fique claro também que o problema não é o fato de ser uma coletânea de mini-games, mas a futilidade dos joguinhos. Ao menos fossem criativos ou prendessem a atenção por mais tempo. Se você conseguir convencer mais pessoas a encarar algo tão fugaz, pode jogar cada um separadamente em até quatro pessoas, e nos torneios, se tiver mais coragem ainda, é possível que quatro a oito indivíduos disputem as competições.

Perto da gigante dos RPGs

Big League Sports é o primeiro projeto para Wii do estúdio norte-americano Koolhaus Games, especializado em jogos de celular, tanto é verdade que foi a pioneira desenvolvedora escolhida pela Square Enix a fazer títulos para telefones móveis fora do Japão. Apesar da consolidação da parceira, nada mais foi revelado.

Wii SPORTS DA 3ª DIVISÃO

Em vez de permitir a utilização dos Miis já existentes, como acontece na maioria dos jogos da Nintendo ou third-parties, Big League Sports possui um modo próprio de criação de avatares com versões caricaturescas que nada mais é do que um sistema de Mii genérico, totalmente plagiado, sem um pingo de criatividade. No geral, o visual não é horroroso, somente mediano, mas para um título cuja concepção por si só é um equívoco, pouca diferença faz a competência na parte técnica.

Se BLS trouxesse as partidas de cada esporte, ainda que sem a intenção de retratar a realidade, **teríamos um título casual digno de** atenção. Seria uma virtude agrupar tantos esportes coletivos em um só pacote. Proporcionaria diversidade, e aumentaria bastante a durabilidade. Como não passa de hipótese e a oportunidade foi perdida, Big League Sports é uma completa perda de tempo, isso porque o tempo gasto com o jogo é bem pouco.

\- Alexei Barros



FICHA

Plataforma: Wii

Produção: Activision

Desenvolvimento: Koolhaus Games

Gênero: Mini-games

Número de jogadores: 1-8

NOTA 3.0

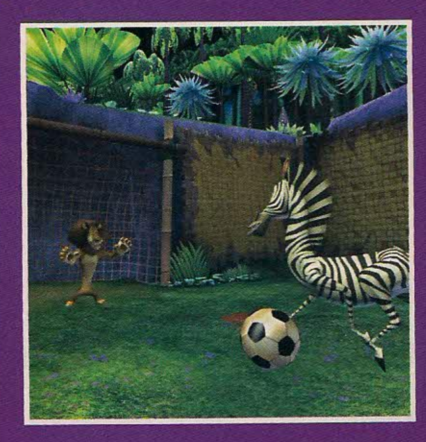
Gráficos: 6.0

Som: 5.0

Jogabilidade: 6.0

Diversão: 4.0

Replay: 0.5







MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA

O ZOOLÓGICO ESTÁ ABERTO

Já virou disco riscado: todas as animações que surgem nos cinemas param nos consoles da nova geração e, principalmente, nos portáteis. Kung Fu Panda e Wall-E mostram bem isso. E, por favor, nada de papo de que esses tipos de jogos são para crianças. É puro divertimento para toda a família, com os amigos, jogando com o irmão mais velho etc.

Madagascar: Escape 2 Africa é muito semelhante ao longa metragem que chegou aos cinemas no mês de dezembro (se não viu, precisa ver. É um excelente filme). Todos os animais que fugiram do zoológico de Nova York (Gloria, Marty, Melman e Alex), agora se encontram em plena savana africana, depois de uma tentativa frustrada de voltar para casa em um avião caindo aos pedaços.

Agora que você já sabe a premissa do jogo e também do filme, vamos ao que interessa. No começo do game, cada animal deve percorrer um caminho na África para completar "x" missão. Quando todos chegam ao seu destino a fase é completada e o jogador já pode partir para a próxima etapa. E isso é válido para ambas as versões nintendisticas.

Cada um dos consoles têm as suas falhas, excelências e nível de dificuldade. É uma variável muito grande escolher entre a versão deste game para o DS ou Wii. Depende muito do seu gosto particular, mas aqui vai uma ajuda: quer dificuldade durante todo o jogo, mas com um toque de diversão? Escolha a versão para o DS. Quer um jogo fácil e ao mesmo tempo que é muito engraçado? Então a versão Wii é para você!

BICHANOS NO Wii

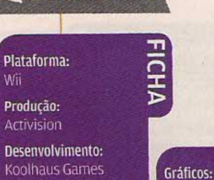
No portátil da Nintendo, a aventura com os animais Gloria, Marty, Melman e Alex é bem mais difícil. Você deve passar por vários lugares da savana africana. Uma fase só estará completa quando todos os animais cumprirem seus objetivos e chegarem na reta final. Feito isto, esteja preparado para o próximo passo. Mas não pense que tudo é muito fácil. As aventuras de cada animal oferecem níveis de dificuldade, que, na verdade, não estão nem um pouco para "fáceis".

Por outro lado, no Wii o jogo oferece mais interatividade ao jogador. Se liga só: até uma partida de futebol é possível nesta versão! Mas, vamos adiante. A premissa é a mesma: todos os animais devem passar por uma mesma fase, mas por diferentes caminhos, para completar uma única missão. Aqui no Wii é pura diversão, principalmente pelos controles do Wii Remote. A girafa, por exemplo, consegue voar e bater a cabeça no chão (sem spoilers do porquê disso). O leão Alex, ao toque de um botão, rugi para espantar alguns inimigos. A facilidade da versão Wii é tamanha que chega a ser enjoativo, mas não menos interativo – graças, é claro, ao controle sensível a movimentos do console.

– Rodolfo Braz



FICHA



Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Koolhaus Games
Gênero: Mini-games
Número de jogadores: 1-8

NOTA



Gráficos: 8.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 8.0

Wii Music™



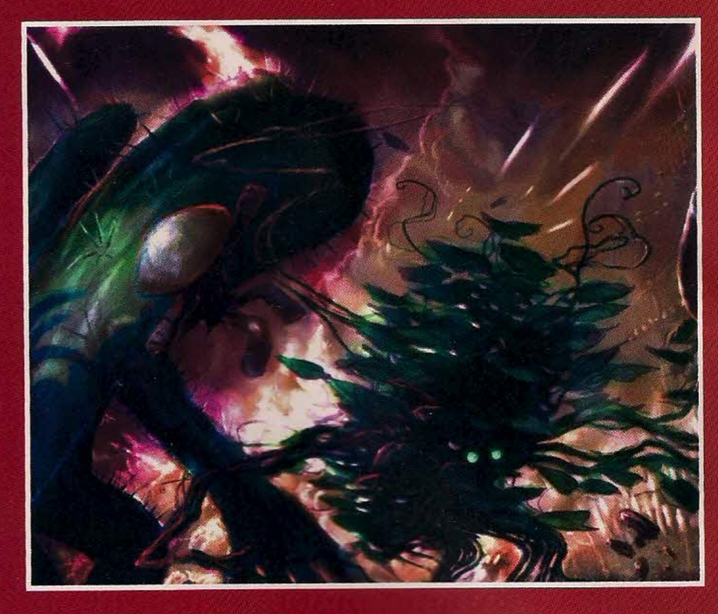
Deixe que saia sua MÚSICA.

www.wiimusic.com

© 2008 Nintendo. Wii Music is a trademark of Nintendo.







MUSHROOM MEN: THE SPORE WARS

COGUMELOS ALUCINÓGENOS

Depois da debandada da Rare dos consoles de mesa da Nintendo, os jogos de plataforma 3D de quilate (não os licenciados meia-boca) rarearam no GameCube e praticamente desapareceram no Wii, exceção óbvia a Super Mario Galaxy. Mushroom Men: The Spore Wars tapa o buraco do gênero que vinha perdendo espaço cada vez maior para coletâneas de minigames. É um caso raro de audácia em que surge uma franquia nova, até agora exclusiva, mostrando muita personalidade (e esquisitice) logo na estréia.

Quando um meteorito atravessou a atmosfera do planeta Terra, uma nuvem de poeira esverdeada atingiu plantas e fungos, concedendo aos seres a capacidade para pensar, andar e falar. O efeito gerado nos cogumelos foi variado: as espécies Morel e Bolete mantêm rotina pacífica, enquanto que as venenosas Amanitas e Lepiota tornaram-se agressivas. Com a evolução, formaram sociedades e desenvolveram poderes metafísicos. Nesse contexto, Pax acidentalmente interage com um fragmento, e é banido do vilarejo. Os habitantes o aceitarão de volta apenas se encontrar outra pedra semelhante.

FUNGOS CULTIVADOS

O mundo de Mushroom Men é fascinante graças à direção de arte notável. Lá encontrará todo tipo de lixo: bolachas de água e sal, bolas de beisebol, placas de carro, botas, lápis, cenouras, latas de tinta, latas de refrigerante... Como Pax é um diminuto cogumelo, você observará essas tranqueiras em grande escala, e o mesmo vale para as aranhas, ratos, ratazanas e coelhos que enfrentar. Para detê-los, é possível construir 25 armas diferentes divididas em quatro categorias: Slashing (cortantes), Bashing (esmagadoras), Thrusting (perfuradoras) e Radical (destruidoras, ignorantes que exigem bateria), com as porcarias perdidas que achar pelo cenário, como elásticos, clipes, pilhas e giletes.

Os ataques são feitos de maneira simples, sem muita estratégia, balançando o Wii Remote. Z defende, C rola, A pula, o direcional analógico controla o personagem e o digital a câmera - que, verdade seja dita, atrapalha em muitos momentos. Com a função de pointer e o B pressionado, mexem-se objetos que impedem a passagem utilizando o poder paranormal. A combinação também é aproveitada, entre outras funções, para usar a Sticky Hand, uma meleca que permite grudar em certas superfícies, como moedas e bottoms, a fim de alcançar lugares antes impossíveis. E nos intervalos há minigames que quebram a repetição.

Só pela ausência de indicações na tela, desprovida de barras ou números - à medida que a energia cai, o cérebro de Pax fica mais aparente -, já se nota o arrojo de Mushroom Men: The Spore Wars, que não deve ser apenas comentado (daqui a alguns anos virará cult), como também experimentado.

- Alexei Barros



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Montreal
Gênero: Esportes radicais
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 8.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 7.5



NOTA 8.0

SINFONIA DAS ESPORAS

Embora não seja raro, é de chamar a atenção sempre quando alguém fora do mundo dos games é chamado para compor a trilha de um jogo, e foi o que aconteceu com Mushroom Men: The Spore Wars. Criadas especialmente para a obra do Red Fly Studio, as músicas são compostas por Les Claypool, baixista da banda de rock americana Primus, e combinam sons de percussão e outros ruídos sinistros que ambientam o clima bizarro de Mushroom Men.

MARIOKART Wii

Um jogo para toda a família
Busque o seu a partir de 27 de Abril!



Incluí o Wii Wheel

Wii™

Nintendo®

TM e ® são propriedade de seus respectivos donos. O logo de Wii é propriedade de Nintendo. ® 2008 Nintendo.



CHRONO TRIGGER

DO PASSADO, PARA SEU PRESENTE E, SEGURAMENTE, PARA SEU FUTURO

Enfim, o gigante adormecido dos RPGs renasce no DS. Chrono Trigger, caso você não saiba, é um daqueles namoros de verão que nunca esquecemos. Infelizmente, na época em que foi lançado (em 1995), eu não tinha idade para namorar. Meu português não era dos melhores, o que dizer então do meu inglês. E acredito que isso aconteceu com muita gente aqui no Brasil. A espera foi longa, mas compensou cada segundo. Jogar este novo remake da Square Enix é como resgatar uma lacuna que ficou aberta em nosso passado. Aliás, é mais ou menos isso que Crono, o protagonista que não fala, enfrenta viajando entre passado, presente e futuro em seu mundo. O curioso é que Chrono Trigger começa ingênuo, mostrando um mundo feliz, com pessoas celebrando uma festa local e pessoas como Lucca, a jovem inventora que cria uma maquina de teleporte e acaba teleportando sem querer Marle, amiga de Crono. E assim começa a aventura do trio, que é enviado a Idade Média do ano 600 D.C.

NOVIDADES NOSTÁLGICAS

Um dos maiores trunfos do sistema de Chrono Trigger fica para seus combates. Assim como na versão de SNES, você pode escolher se as batalhas serão em modo "Active" ou "Wait", mudando unicamente o tempo em que cada turno acontece (inimigos esperam você escolher os ataques). Como estamos falando de um RPG em que os inimigos não aparecem aleatoriamente no cenário, saiba que você não terá com o que se preocupar quando estiver no mapa aberto, uma vez que as batalhas só acontecem dentro das cidades.

Ainda falando do sistema de combate, graças às duas telas portáteis, podemos escolher utilizar a tela de toque para a ação dos comandos ou os botões principais. Aliás, a Square Enix teve o cuidado em nos oferecer duas opções de visualização do jogo: uma com o mapa aparecendo na tela inferior juntamente com menus de atalho e outra com todo o jogo ocorrendo na tela superior (incluindo os menus dos personagens nos combates). Entre as diferenças para a versão de SNES, além de uma nova dungeon, há uma opção de extras que conta com um bestiário de monstros, armas e itens, um modo para visualizar as animações principais, ouvir as músicas completas, ver a descrição das habilidades dos personagens e conferir as artworks. Mas o prato principal fica para o modo Arena, que traz a opção de enfrentar os mons-

OURO

FICHA

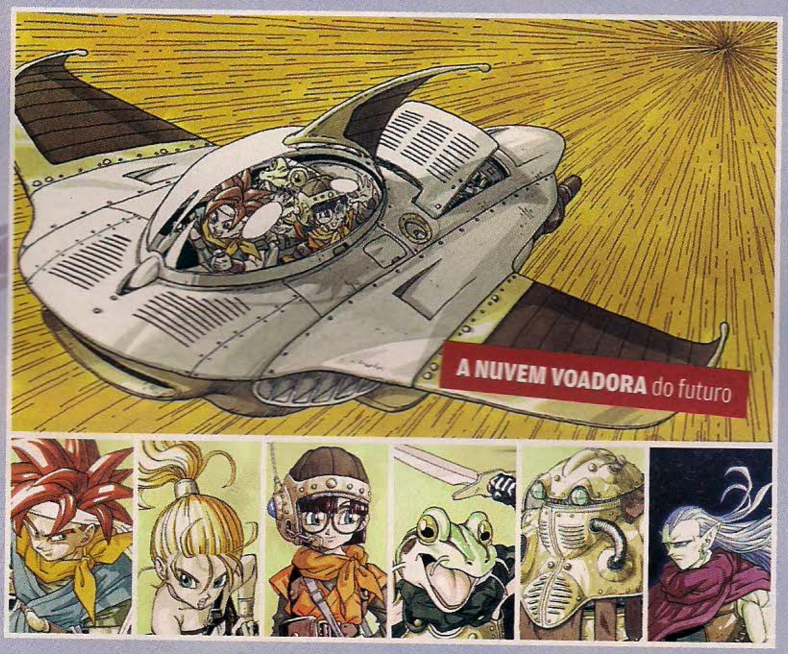
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1-2

Gráficos: 9.0
Som: 10
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 10
Replay: 10

NOTA 9.5







A NUVEM VOADORA do futuro

tros já vistos no jogo e jogar em modo multiplayer com um amigo.

O DREAM TEAM DOS RPGS

Acredite, a fama de Chrono Trigger não seria nem metade do que é se não fosse por uma equipe de talentos tão brilhantes por trás do time de produção, que contou com a produção de Kazuhiro Aoki, direção de Yoshinori Kitase, supervisão da dupla Yuji Horii e Hironobu Sakaguchi, trilha sonora de Yasunori Mitsuda e Nobuo Uematsu, o elenco completo de muitos Final Fantasy, Dragon Quest e Secret of Mana. Sem falar, é claro, do design de personagens, que assim como na franquia Dragon Quest, ficou a cargo do mestre Akira Toriyama, criador de Dragon Ball, que teve muito cuidado em criar mundos completamente distintos mas, ainda assim, conhecidos por parte dos personagens (como ele sempre fez, aliás). Juntos, eles formaram aquilo que ficou conhecido como o Dream Team da Squaresoft, atual Square Enix. Se o sucesso de Chrono Trigger aconteceu unicamente por conta destas mentes brilhantes, nunca saberemos. Mesmo porque o jogo em si é fantástico.

O MELHOR DO DS?

Há quem diga que CT só não é um RPG perfeito devido ao seu curto tempo de jogo (em pouco mais de 14 horas você consegue terminá-lo). Mas isso não é desculpa, uma vez que estamos falando de um RPG que possui 13 finais diferentes, viagens pelo tempo (que podem mudar as ações do futuro), sistema de batalha inteligente e desafiador, além de personagens carismáticos. Entre jogar um dos novos megalomaníacos RPGs (que até mesmo a própria Square Enix tem lançado), fico com a nostalgia e a certeza de que em Chrono Trigger terei diversão garantida por muito tempo.

- Ricardo Farah

O TEMPO EM CHRONO TRIGGER

A história principal de Chrono Trigger tem o ano de 1000 D.C. como sendo o presente do jogo. Mas a grande sacada da história fica pelas idas e vindas entre passado e futuro que nossos heróis enfrentam, viajando pela Epoch (uma máquina do tempo) ou por portais espalhados pelo mundo. Eis as épocas e o que acontece de principal em cada uma delas durante sua jornada, lembrando que o texto abaixo não deixa de ser um spoiler:

65.000.000 A.C. (Pré-História)

A era pré-histórica é um período onde co-existem duas espécies majoritárias: os Reptites e os Humanos, em constante conflito.

12.000 A.C. (Idade das Trevas)

Nesta era, a raça humana está dividida entre os magos, que se dizem educados e poderosos, e que vivem em uma espécie de plataforma flutuante (Zeal), acima da tempestade e da neve do período glacial, chamando-se assim de "Enlighted Ones" (Os Iluminados), sem poderes mágicos, sem educação, que moram em cavernas na superfície congelada e escura do planeta.

600 D.C. (Idade Média)

Essa época está dividida na luta entre monstros, chamados Místicos, e humanos. Os Místicos são liderados por Magus e seus três servos: Ozzie, Slash e Flea (homenagem à Ozzy Osbourne, Slash e Flea do Red Hot Chilli Pepers).

1000 D.C. (Presente)

É a época onde começa o jogo. Há uma certa estabilidade no mundo, onde os Místicos vivem isolados dos humanos. É nessa época que nasceu Crono, Marle e Lucca.

1999 D.C. (Dia de Lavos)

Neste período, Lavos (o grande inimigo do jogo) desperta e emerge do fundo do planeta, destruindo tudo em seu caminho. É impossível andar por esse cenário, só podendo batalhar com Lavos.

2300 D.C. (Futuro)

Após o Apocalipse, humanos e místicos quase foram extintos. Alguns deles vivem em abrigos denominados domos, antes utilizados por outros fins. O mundo se tornou um deserto imenso, o céu uma constante tempestade de areia, alimento e água doce são raros. Os sobreviventes apenas esperam pela morte

Fim do tempo

O Fim do Tempo não é exatamente uma data, mas sim um lugar onde todo tempo acaba. Não há nada nesse lugar, a não ser uma pequena área onde existem pilares de luz que servem como portais do tempo.

PINGUINS RADICAIS atacam o seu portátil

CLUB PENGUIN: ELITE PENGUIN FORCE

VERSÃO MINIATURA DA COMUNIDADE ONLINE DA DISNEY

Club Penguin é um MMO para PC que já faz sucesso a algum tempo. Neste universo virtual coberto de neve, sua missão é simplesmente interagir com os muitos pinguins como se fosse uma rede social e participar de minigames criativos voltados para o público infantil.

Em Elite Penguin Force, a Disney tenta levar esta comunidade do PC para dentro do seu Nintendo DS.Como em alguns jogos aponte-e-clique, você navega pelo cenário panorâmico (pela primeira vez em uma perspectiva em primeira-pessoa) arrastando o ponteiro com a stylus pelas extremidades. O cursor fica brilhante ao passar por um objeto em que você pode interagir e tudo é feito clicando na tela de toque do DS.

O visual dos carismáticos pinguins e a ilha de gelo em si também estão iguais, no começo você define a cor do seu personagem e depois compra acessórios para ele com as moedas coletáveis nos minigames.

No entanto, Elite Penguin Force sofre de um problema sério para quem não tem como se conectar online com um amigo: falta de objetividade. Você vai andar pela ilha a esmo, clicando eventualmente em uma casa e outra. O lugar não é muito grande para se explorar e às vezes bate uma sensação de "falta do que fazer", deixando para os minigames (que nem são tantos assim) a tarefa de empolgar o suficiente para querer ligar o DS no dia seguinte

BRINCANDO NO GELO

Como já foi dito, alguns clássicos da versão original online no PC estão presentes no portátil, como por exemplo o jogo em que seu pinguim fica em cima de um vagão e você precisa fazer as manobras no trilho em alta velocidade.

Elite Penguin Force consegue equilibrar um pouco a dificuldade ao trazer outros puzzles mais difíceis como o da pista de dança - neste sua tarefa é fazer os mesmos passos das músicas em seqüências longas que exigem boa memória, riscando a tela na esquerda, direita, em cima, embaixo e diagonais.

Em outro também divertido, você precisa guiar um tipo de bote assoprando na tela para que ele se movimente pela água e desviando dos vários obstáculos.

Em Club Penguin: Elite Penguin Force, infelizmente, são poucos os minigames que valem a pena; a experiência online é muito limitada e a monotonia chega cedo demais. Quer conhecer o fantástico Club Penguin de verdade? Então jogue a versão online no site oficial dos pingüins coloridos e faça muitos novos amigos.

- Odir Brandão









TRILHA SONORA

- **Alien Ant Farm** - "Smooth Criminal"
- **The All-American Rejects** - "Dirty Little Secret"
- **Blind Melon** - "No Rain"
- **Blondie** - "One Way Or Another"
- **Bon Jovi** - "You Give Love A Bad Name"
- **Boston** - "Rock and Roll Band"
- **The Darkness** - "I Believe In A Thing Called Love"
- **Edgar Winter Group** - "Free Ride"
- **Fall Out Boy** - "The Take Over, The Breaks Over"
- **Foo Fighters** - "The Pretender"
- **Free** - "All Right Now"
- **Jimmy Eat World** - "The Middle"
- **Joe Satriani** - "Satch Boogie"
- **Journey** - "Any Way You Want It"
- **Lenny Kravitz** - "Are You Gonna Go My Way"
- **Linkin Park** - "One Step Closer"
- **Los Lobos** - "La Bamba"
- **Lynyrd Skynyrd** - "Sweet Home Alabama (live)"
- **Paramore** - "Crushcrushcrush"
- **Queen** - "We Are The Champions"
- **R.E.M.** - "The One I Love"
- **Red Hot Chili Peppers** - "Can't Stop"
- **Sammy Hagar** - "I Can't Drive 55"
- **Seether** - "Remedy"
- **Smashing Pumpkins** - "Tarantula"
- **Stone Temple Pilots** - "Down"
- **Veruca Salt** - "Volcano Girls"
- **Weezer** - "Buddy Holly"

GUITAR HERO: ON TOUR – DECADES

MAIS MÚSICAS. MESMA COISA DE SEMPRE

Está na hora de ligar seu DS em uma caixa de som e balançar a cabeça - mais uma vez. On Tour Decades é a primeira (de, quem sabe, muitas) expansões da versão portátil do sucesso Guitar Hero. Para quem não conhece, o jogo acompanha um acessório que é ligado no slot 2 do Nintendo DS (sim, o novo DSi não terá suporte para o jogo) e possui quatro botões coloridos.

Segurando o DS de lado, você deve apertar os botões com uma mão e "tocar" as cordas utilizando a stylus - ou uma paleta estilizada que acompanha o pacote completo.

Não vou perder muito tempo falando sobre a jogabilidade de Decades porque ela é idêntica a On Tour. E quando digo idêntica, é porque TUDO é exatamente da mesma forma: menus, opções, visuais e navegação. Você deve estar se perguntando: "mas então o que muda?". Essa pergunta é fácil: as músicas, claro.

TRILHA DE SUCESSO

Com uma seleção de 28 novas trilhas, Decades impressiona pela variedade e qualidade. Como o nome sugere, todas as músicas foram escolhidas e divididas entre as décadas de 70 até os hits atuais. A lista completa você pode conferir no Box aqui ao lado. Tem para todos os gostos: desde clássicos como Queen até modinhas atuais, como Fall Out Boy.

Confesso que Decades me impressionou pela qualidade da seleção musical. Esse é o ponto primordial na hora de saber se o jogo vale ou não a pena de ser comprado. Mas assim como eu gostei, tem gente aqui na redação que não curtiu tanto assim. Mas vamos combinar: tocar The Darkness no metrô é simplesmente impagável!

O único ponto negativo de Decades é que até mesmo o acessório é idêntico ao de On Tour. Para tentar "camuflar", a Activision colocou uma tabela com adesivos para você cobrir o logo "On Tour" com "On Tour Decades". Parece piada, mas não é.

Vamos definir assim: se você já tem On Tour, essa expansão é obrigatória. Se não tiver, é uma boa maneira de começar, só não esqueça de conferir se a lista de músicas vai agradar vocês como me agradou.

- Lucas Patricio



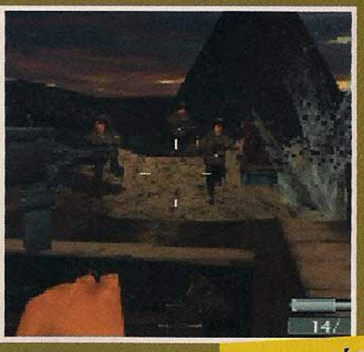
FICHA

Produção: Activision
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Musical
Jogadores: 1-2

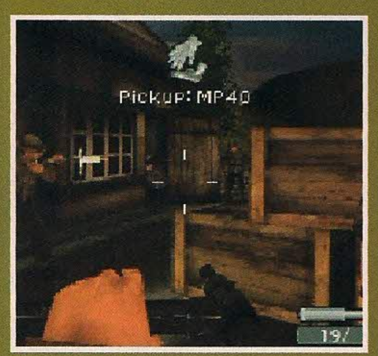
Gráficos: 8,0
Som: 9,0
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 9,0
Replay: 7,0



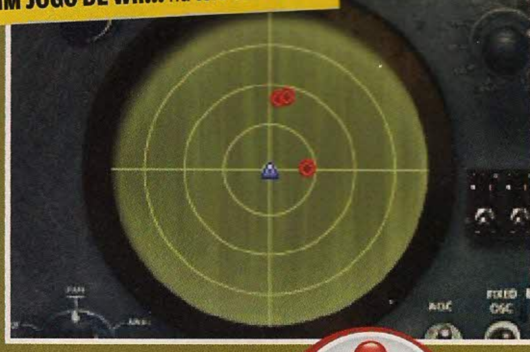












PARECE ATÉ UM JOGO DE Wii... na tela do seu DS!

Claro idéias
JOGO DISPONÍVEL
www.claroidéias.com.br

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

LITTLEBIG... WAR!

O Nintendo DS, até hoje, não foi um console que se destacou pelos seus shooters. Afinal, mesmo que estejamos falando de Metroid Prime Hunters, da própria Big N, por exemplo, existem alguns problemas de conforto pelo próprio formato do portátil - jogar segurando com uma mão só é provavelmente o principal deles. Mesmo assim, o gênero não deixou de ser explorado, e por vezes muito bem, diga-se de passagem, como no caso de Call of Duty 4: Modern Warfare, da n-Space. Com base em seu trabalho anterior, a empresa agora é responsável por World at War. Em sua encarnação no DS, e como esperado, conseguiu melhorar ainda mais o sistema.

Cinemático e envolvente como seu correspondente do Wii, World at War impressiona mesmo com as limitações do console. Estamos falando não só de ótimos gráficos, mas som, vozes e uma longa lista de coisas para fazer que irá deixar qualquer jogador ocupado por um bom tempo. São 26 missões no modo single player, um modo de desafios com mais 30 missões competitivas, objetivos paralelos, jogo online para até quatro jogadores, além de vários elementos no próprio jogo.

A história segue o mesmo esquema do Wii - combate na selva com um enredo sobre invasões ao pacífico na Segunda Grande Guerra, além de algumas partes sobre batalhas na Europa. Esse tipo de abordagem é agradável, mas não consegue tirar a sensação familiar que temos depois de vermos tantos games de guerra (mesmo que não sejam tantos para o DS).

A jogabilidade evoluiu bastante desde COD4 no que toca à interação jogador vs. mundo, mas também existem grandes melhorias nos controles, que se tornaram mais confiáveis - nada de tomar tiros porque esbarrou na tela e fez o comando errado. Mais inimigos na tela enriquecem a experiência - e a dificuldade - ainda mais considerando que isso inclui novos elementos estratégicos inéditos ao DS.

Alguns problemas, porém, ainda existem: os comandos podem ficar um pouco confusos nos minigames, além da performance, por mais que seja impressionante, falhar em alguns pontos do game. Ah, sim - o game é escuro, portanto não é recomendado que você o jogue no modelo mais antigo do DS.

Por fim, o multiplayer suporta jogo local ou online para até quatro jogadores. Os mesmos modos de COD4 continuam, o que já garante uma ótima experiência, mas não espere encontrar evolução de personagem ou outras vantagens como no Wii. Claro, temos medalhas para o single-player, mas no multiplayer o máximo que você terá será o registro de feitos como número de mortes etc. De qualquer jeito, a opção é uma ótima fonte de diversão e oferece uma variedade para quem quer um desafio diferente do single player.

- Rodrigo Ortiz



FICHA

Produção: Activision
Desenvolvimento: n-Space
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Shooter
Número de Jogadores: 1-4

Gráficos: 8.5
Som: 7.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.5
Replay: 8.0

NOTA **8.5**





PARECE, mas não é um Advance Wars





TOM CLANCY'S ENDWAR

O FIM DA GUERRA PODE CHEGAR MAIS CEDO

Em um jogo que carrega o "selo de qualidade" Tom Clancy's, não podemos esperar nada menos que muito conteúdo baseado em estratégias de combates militares. EndWar não foge a essa regra. A versão de Nintendo DS é ainda mais recheada de estratégia, já que funciona por turnos, em um esquema muito semelhante ao encontrado nas séries Final Fantasy Tactis, Advance Wars, Front Mission etc.

Eu, como fã absoluto de estratégia em tempo real, tenho que admitir que me animei e criei muita expectativa ao pegar o jogo para teste. Os primeiros minutos foram de frustração e confusão. Mas que raio que está acontecendo nas duas telas? Foi complicado compreender como funcionava a jogabilidade baseada em turnos de EndWar, mas após algumas partidas (e muitas visitas ao tutorial), eu já estava mais seguro do que fazer.

O que me causou maior confusão foi que, ao contrário de Advance Wars, os turnos não acontecem exatamente na hora em que você faz os movimentos. Na verdade, existem dois tipos de turnos: o de movimento e o de ataque. Enquanto você executa um deles, o seu adversário estará no outro. Por exemplo: se está na sua vez de atacar, seu inimigo estará na etapa de movimentação. E quando for a vez dele comandar o abate, você poderá fazer a movimentação que vai rolar após o combate. Deu pra sacar?

Na tela de baixo você controla suas tropas nos cenários, podendo usar somente a Stylus para fazer todos os comandos necessários para jogar. Enquanto isso, a tela de cima mostra a atual situação de seu adversário.

ROGER THAT!

Após compreender isso, ficou extremamente fácil bolar as táticas e jogar de fato como um bom estrategista, e não apenas movimentando as tropas sem objetivo.

O que complica um pouco é que esse sistema de turnos duplos, mesmo se encaixando perfeitamente com as funcionalidades do DS, acaba sendo menos funcional que em Advance Wars, uma comparação praticamente inevitável.

Uma das coisas que incomoda um pouco é a maneira que a história se desenrola, com personagens completamente sem carisma e com poucos traços de personalidade, o que faz você começar a apertar o botão para pular as falas e ignorar completamente o enredo, o que em uma série que carrega o nome de Tom Clancys, faz muita diferença.

- Lucas Patricio

CONHECENDO A PRODUTORA

A produtora responsável por essa versão portátil de EndWar é a Funactis, uma empresa alemã fundada em 2002 que tem em seu currículo a série "Cultures" de PC e Zanzarah: The Hidden Portal (GameCube), único título da companhia que fora lançado para um console da Nintendo.



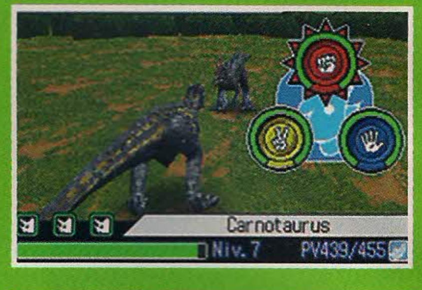
FICHA

Produção: Activision
Desenvolvimento: A2M
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Luta
Jogadores: 1-2

Gráficos: 7.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 8.0

NOTA 7.5







PISTOLAS + DISQUETES + POKÉAGENDA = PortaDinos

DINOSAUR KING

DIRETO DO ANIME, QUASE NASCE UM RPG OBRIGATÓRIO NO DS

Famoso por aqui no canal Jetix, Dinossauro Rei é um anime que segue (ou pelo menos tenta seguir) a onda de Pokémon, Digimon, Medabots e derivados, principalmente no que diz respeito a apresentação de monstros que lutam em defesa de "crianças escolhidas".

No jogo exclusivo do portátil da Nintendo, esta semelhança com Pokémon e os outros fica ainda mais notável. Os personagens, os diálogos, a floresta, as cavernas, a música, alguns objetivos e, claro, as batalhas lembram muito os monstrinhos de bolso.

A aventura foca na história de Max e seu amigo Rex (você escolhe com quem quer jogar). Juntos, os dois garotos precisam viajar ao redor do mundo para vencer a malvada Quadrilha Alpha e descobrir os segredos para ressuscitar os dinossauros.

Logo você é apresentado aos Porta-Dinos. Já assistiu "Yu-Gi-Oh!"? Sabe aquele bracelete que os duelistas usam a partir da segunda temporada e ao colocar uma carta dentro o monstro surge no campo de batalha? Ou lembra como eram as batalhas com cards em Digimon Tamers? Pois é, Dinosaur King no DS leva o mesmo conceito com o Porta-Dino e as cartas de batalha.

Na tela superior do DS, fica um caprichado mapa do jogo. Você ainda pode escavar a terra para encontrar fósseis, descobrir novas cartas de dinossauros e aprender novos golpes arrasadores.

COMO ARRUINAR UM BOM SISTEMA DE BATALHAS

Dinosaur King começa a ficar ruim justamente quando deveria começar a ficar bom. O que é uma pena, porque o jogo mostra um grande potencial no DS. Em especial, as animações e golpes dos dinossauros são totalmente em 3D e me impressionaram ao esbanjar estilo e visual.

O problema é que as batalhas surgem aleatoriamente conforme você anda pela floresta ou caverna, e o sistema é o mais ridículo que já vi para o gênero. Nem dá para dizer que é "por turno", já que você pode fazer 50 lutas seguidas sem que seu réptil leve um dano sequer.

Funciona assim: seu dinossauro e o dinossauro inimigo têm três ataques diferentes, um é representado pelo "papel", o outro pela "pedra" e o último é a "tesoura". Os dois escolhem um ataque ao mesmo tempo e o elemento que ganhar é o único que desfere o golpe - papel vence a pedra, pedra vence a tesoura e tesoura vence o papel.

Até que seria bem legal, se você não pudesse prever qual elemento o inimigo vai usar. O que acontece é que seu adversário sempre vai usar um golpe superior ao seu no "turno" anterior. Então se você usou a pedra, já sabe que no próximo ele vai querer usar o papel, então basta desta vez você escolher a tesoura. E assim você vai monopolizar os ataques infinitamente. Mais fácil que isso impossível.

Por ter batalhas tão simples e previsíveis, infelizmente a SEGA limitou Dinosaur King para as crianças e/ou fãs do desenho japonês. Se você curte o anime, se aventurar no game é mais do que obrigatório. Se você gosta de RPGs no estilo Pokémon ou pelo menos é apaixonado pelas mais diferentes e bizarras espécies de dinossauros, vá com cautela: não é ruim, mas chega a dar raiva pensar que tinha potencial para ser muito melhor.

- Odir Brandão



FICHA

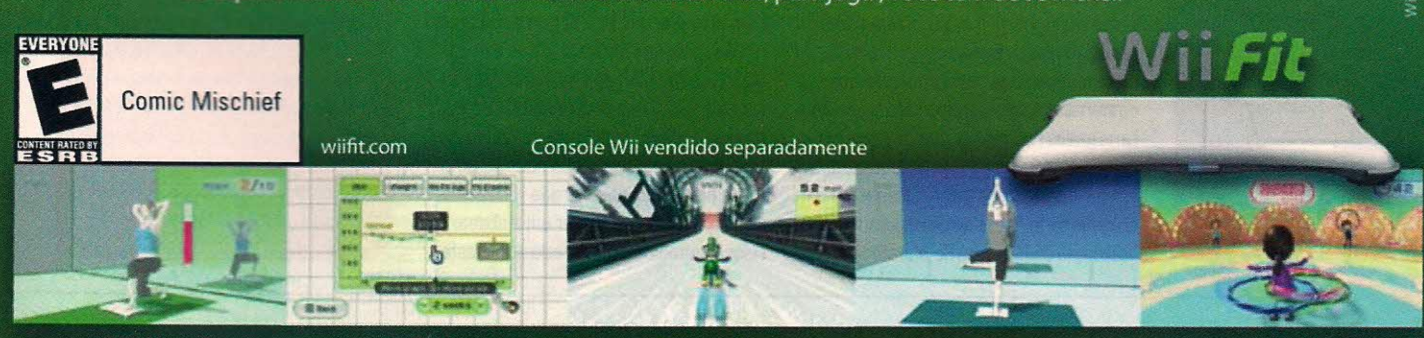
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA Studios Japan
Plataforma: RPG
Gênero: Ação
Jogadores: 1-2

Gráficos: 8.5
Som: 5.5
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 5.0
Replay: 7.0

NOTA 7.0

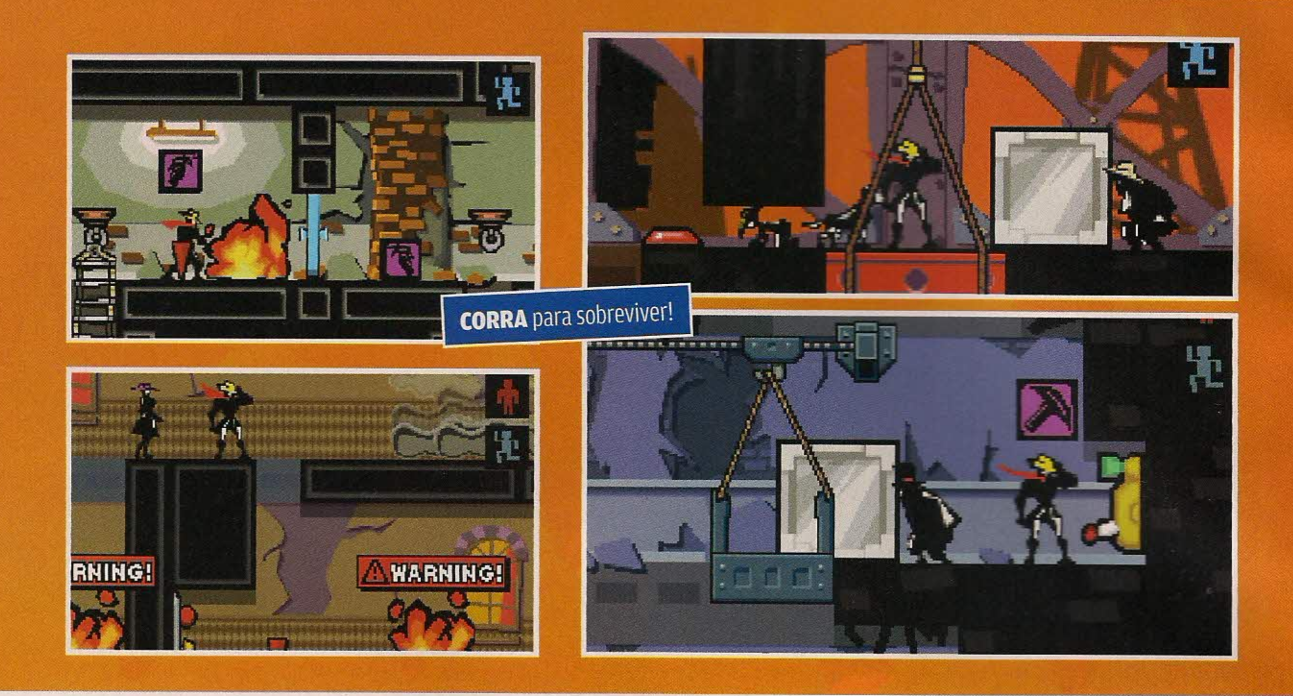
Movimente-se com Wii Fit

Suba no Wii Balance Board e descubra um novo tipo de diversão. Use-o com seu sistema Wii para desfrutar de divertidas atividades com sua família, como Hula Hoop , campeonato de saltos de ski, cabecear bolas de futebol e muito mais. Com mais de 40 desafios diferentes, ele o deixará louco. Você também pode definir objetivos e monitorar seu progresso à medida que domina as artes da yoga, atividades aeróbicas, treinamento de resistência e jogos de equilíbrio. Entrar em forma também é divertido. Mas, para jogar, você tem de se mexer.



TREINAMENTO DE RESISTÊNCIA | MONITORAMENTO DO OBJETIVO | JOGOS DE EQUILÍBRIO | YOGA | ATIVIDADES AERÓBICAS

Wii Fit é uma marca comercial da Nintendo. © 2008 Nintendo. Hula Hoop ® e o logotipo Hula Hoop são marcas registradas da Wham-O, Inc. Todos os direitos reservados.



EXIT DS

FUGIR É A MELHOR SAÍDA

Curioso perceber como o PSP e o Nintendo DS, apesar de possuírem diferentes recursos e peculiaridades, podem ter jogos em comum, cada qual aproveitando as virtudes exclusivas, haja vista Disgaea: Afternoon of Darkness / Disgaea DS, Space Invaders Extreme e N+. Exit DS é o mais novo membro da seleta lista, pois é uma franquia originária do portátil concorrente e está perfeitamente adaptada no aparelho de duas telas. Ou quase. Em residências, escritórios, hospitais, hotéis, shoppings ou armazéns, a missão do Mr. ESC é auxiliar as pessoas (eventualmente cães) em apuros, oferecendo assistência e os conduzindo até a saída. Cada arquétipo conta com diferentes características: o sujeito gordão não consegue pular grandes distâncias, as crianças podem atravessar áreas estreitas, dois voluntários combinando esforços empurram objetos, enfermos devem ser carregados no colo e assim por diante. Apagar labaredas de fogo, dependurar-se em cordas e nadar também fazem parte do repertório. Trata-se de uma mistura prazerosa e instigante de plataforma e quebra-cabeça, que remete a vários jogos antigos, especificamente os clássicos Lemmings (Game Boy, NES e SNES) e The Lost Vikings (GBA e SNES).

EVASÃO CONTURBADA

No DS a visualização do mapa ficou destinada à tela superior, e na inferior vê-se a fase propriamente dita - o direcional (ou A, B, X e Y se for canhoto) permite mover a câmera livremente por todo o estágio. A jogabilidade ficou centrada na tela táctil, exigindo um clique no personagem para acioná-lo e mais uma encostada no destino. A princípio, somente Mr. ESC é comandado, bastando resvalar nos outros para movê-los do mesmo modo, com exceção dos machucados.
Se escolher um local muito distante é bem provável que siga por uma rota diferente da que gostaria, o que é aborrecedor e muitas vezes fatal - se despencar de altura elevada ou esbarrar no fogo é morte instantânea. Problema maior que esse acontece quando duas pessoas ficam no mesmo lugar (e não são poucas as ocasiões) e quer mexer um e acaba selecionando outro, exigindo que afaste um indivíduo para finalmente tocar no desejado. Não compromete a experiência, mas é incômodo porque você perde tempo com isso, e o tempo para cumprir os objetivos de cada fase é limitado.
Excluindo os pormenores da jogabilidade, que são remediáveis com um pouco de paciência, Exit DS é substancial e caprichado nos aspectos técnicos, com músicas eletrônicas agradáveis e gráficos estilosos. Além do mais, é duradouro: são 150 fases, e há estímulo para jogá-las de novo para diminuir o tempo e comparar a sua performance com jogadores pelo mundo por meio do ranking da Nintendo Wi-Fi Connection.

- Alexei Barros



FICHA

Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Taito
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Puzzle
Número de Jogadores: 1

NOTA 8.0

Gráficos: 8.0
Som: 7,5
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 8.5
Replay: 9.0

NÃO ESCAPE DOS CRÉDITOS

Na maioria das vezes as pessoas ignoram reparar nos responsáveis do jogo quando há a opção de ver os créditos logo de início. A Taito foi muito mais criativa porque a listagem dos criadores não é só para ser vista, como também jogada. Acredite, não é só controlar Mr. ESC à toa em um cenário vazio, tanto que é possível morrer.









O NOVO "ALADDIN" do DS chegou!

PRINCE OF PERSIA: THE FALLEN KING

O PRÍNCIPE E A ARCA PERDIDA

Aproveitando as características do portátil da Nintendo, a Ubisoft bolou um conceito muito bacana: um mini príncipe, tão bobalhão quanto a sua versão mais séria dos consoles de mesa, e uma história paralela à principal. O pequeno príncipe (da Pérsia) é realmente cativante, com uma arte divertida e bem representada em todas as cutscenes. Uma pena é que, no jogo em si, ele é quase irreconhecível. Os gráficos são simples demais, a animação é embaralhada, e por mais semelhantes que sejam ao novo conceito artístico criado para a série na nova geração, a representação aqui ficou simplória em demasia. A história, além de desinteressante, é (mal) contada através de manuscritos que você recolhe durante o jogo. B-O-R-I-N-G! Para completar, a deliciosamente cativante Elika cede lugar para Magus, um genérico coadjuvante do coadjuvante que acompanha o protagonista e nada adiciona à história e ao sistema do jogo.

A jogabilidade recebeu o "tratamento DS": você controla o personagem apenas com o a stylus na tela de toque. O sistema funciona, é bastante intuitivo e são poucos os furos que você terá a chance de encontrar. Mas sim, eventualmente você vai querer subir em uma plataforma e acabará rolando em direção aos espinhos, o que não chega a ser tão irritante devido à quantidade generosa de check points espalhados pelas fases. O maior problema é que a mecânica fica rapidamente tediosa. Passados alguns minutos, tudo fica muito linear e óbvio, e novos movimentos vão surgindo de maneira extremamente esporádica.

"CONTRATA UM ESTAGIÁRIO PRA CUIDAR DO SOM!"

Porque somente isso pode explicar a enlouquecedora negação que é a trilha sonora composta para esse jogo. Além das melodias pobres e completamente desconexas do clima do jogo (ficariam mais adequadas em um filme B de terror), elas duram dez, no máximo 15 segundos! Então se prepare para ouvir loops infinitos massacrando os seus ouvidos até você ficar hipnotizado e não conseguir escutar mais nada além disso.

O que é uma grande lástima, pois esse descaso com o som demonstra uma certa pressa do estúdio para finalizar o jogo. E isso é visível também na pouca variedade dos cenários, na menor variação de inimigos já vista em um jogo desde o Atari 2600, e outros detalhes técnicos como loadings inesperados e slowdowns repentinos. Não se iluda, você terá bons momentos nos primeiros minutos de jogo, mas aos poucos tudo começa a ficar enfadonho e irritante demais para se persistir por muito tempo, e a tendência natural é de abandonar o jogo e deixá-lo da mesma maneira que a produtora o deixou: inacabado.

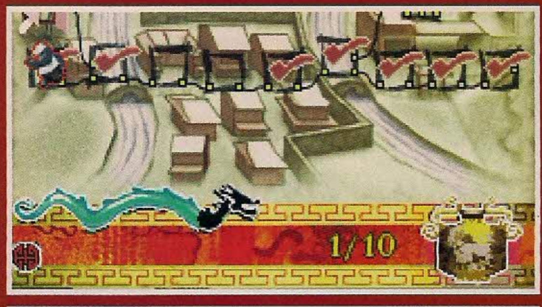
– Geraldo Figueras

FICHA

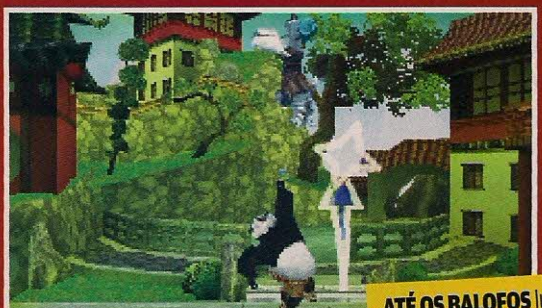
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Casablanca
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Ação
Jogadores: 1

NOTA 5.0

Gráficos: 6,0
Som: 1,5
Jogabilidade: 6,0
Diversão: 6,0
Replay: 3,0









ATÉ OS BALOFOS lutam kung fu (e comem pastéis ao mesmo tempo)

KUNG FU PANDA: LEGENDARY WARRIORS

MAIS UMA RODADA DE PANCADARIA ALEATÓRIA

Hollywood e Games entraram em uma perfeita sintonia nos últimos anos; para dizer a verdade, há dois anos. Não se pode esquecer do primeiro jogo de Kung Fu Panda, como também Homem de Ferro e Hulk, que ganhou um filme à sua altura e foi destroçado nos games.

E, novamente, volto aqui para falar da animação que conquistou o público este ano: Kung Fu Panda. Chegou aos cinemas, depois aos consoles, e para prestigiar a galera no final do ano, mais um game do gordão de duas cores e seus amigos animais lutadores de kung-fu chega para animar você, o irmão mais velho e toda a família.

A premissa de Legendary Warriors é diferente do primeiro game. Por aqui, seus amigos são aprisionados pelo Tai Lung. No comando do panda Po e também da Tigresa, você deve enfrentar vários inimigos pelos mais diversos ambientes do jogo. Então, é assim: você começa lutando com dois personagens (um de cada vez, é lógico), salva os amigos e assim você pode lutar com mais personagens.

O legal deste jogo é que cada personagem tem uma grande leva de fases para passar, até chegar no chefão, que esconde um de seus amigos. Falando assim, parece que o game é enjoativo, mas passa longe disso. Cada uma das fases, com seus respectivos personagens, é cercada de ação e um pouco de humor; não tanto como deveria ter, como foi o primeiro game e até mesmo a graça da animação para os cinemas.

NINTENDO DS VS. Wii

Fica muito difícil falar qual das versões (para o Nintendo DS ou Wii) é a melhor. Não sou contra o "branquelo" da Big N, mas acho que não tenho mais idade para dar golpes e usar toda a minha ginga de brasileiro para derrotar inimigos. Ter 23 anos com corpinho de 50 resulta nisso. Mas, serei sincero com vocês: no Wii você se cansa muito ao longo de uma única fase. Fora que são tantos os comandos, que você se perde no meio das lutas. Não engane-se: você pode parar e dizer para si mesmo "qual golpe apliquei mesmo?" É, eu falei isso umas cinco vezes.

A versão para o Nintendo DS me deixou bem mais empolgado que a versão para o Wii. Não imaginava um jogo tão bom e intuitivo. Embora a tarefa seja sempre a mesma coisa - dar porradas desenfreadas nos inimigos que estão pela frente - o jogador deve pensar muito bem em como atacar e resolver pequenos enigmas ao longo das fases para chegar ao chefão e salvar um de seus amigos.

Se a versão do Nintendo Wii me cansou muito e a do Nintendo DS me empolgou, eis que surge a interatividade entre os consoles. Você pode transferir personagens, poderes e táticas do Po, do jogo para o DS para o Wii. Então, se estou velho para jogar Wii, deixo o trabalho de Kung Fu Panda do "branção" para a minha namorada e trabalho no jogo para o DS. Depois unimos o útil ao agradável. Assim, ela fica feliz e eu também. E esqueça a velha reclamação de sempre (ou não): "Você liga mais para o DS do que para mim".

- Rodolfo Braz



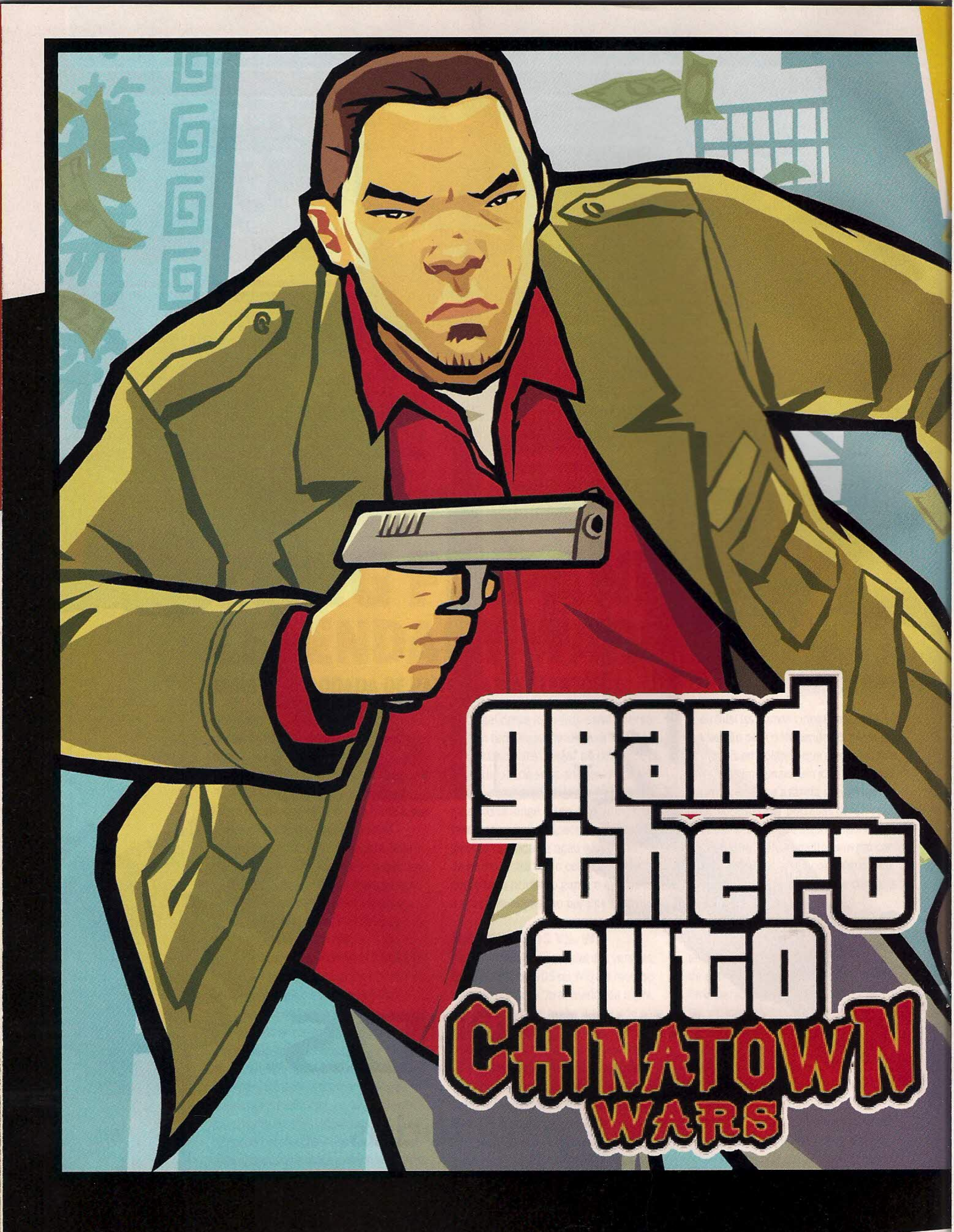
FICHA

Produção: Activision
Desenvolvimento: A2M
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Luta
Número de Jogadores: 1-2

Gráficos: 8,5
Som: 7,5
Jogabilidade: 8,5
Diversão: 8,0
Replay: 8,0

NOTA 8.5


NINTENDO DS
Nintendo
NINTENDO DS™
...é para todos
Nintendo DS é uma marca registrada da Nintendo. © Nintendo 2008


grand theft auto
CHINATOWN
WARS

VIOLÊNCIA PORTÁTIL

Novo protagonista, muitos assassinatos e a melhor Liberty City que o DS poderia receber! – Por Odir Brandão



"O Grande Ladrão de Carros" é uma franquia extremamente polêmica, mas que poucos nintendistas tiveram acesso. Ainda assim, com certeza você já ouviu falar dessa série da Rockstar e sua fórmula: roubar carros e dirigir por aí feito louco, atropelando pedestres por diversão.

Para quem tem o Wii, precisava se contentar com versões não tão boas "inspiradas" em GTA, como Scarface ou Driver. Mas agora as coisas vão mudar, pelo menos para os donos do poderoso portátil - sim, estamos falando de uma versão exclusiva e original de GTA para o Nintendo DS.

TUDO COMEÇA EM



CHINATOWN

Em Chinatown Wars você inicia o jogo com o personagem principal - Huang Lee - em Chinatown, que fica em uma outra ilha do mapa - mas, sim, como os pontos de localização são iguais na Liberty City de CW e GTA IV, a Broker Bridge também existe no DS e você poderá visitá-la quando quiser.

Logo de inicio, Lee é espancado ao chegar na cidade e, como se não bastasse apanhar, é jogado no rio Humboldt. Como por um milagre, você sobrevive com muita sede de vingança para aniquilar os inimigos. A partir daí, é resolver muitas missões criativas, empolgantes e para maiores de 18 anos.

O MELHOR GTA POSSÍVEL

Com lançamento marcado para 2009, o jogo foi uma das maiores surpresas para os nintendistas na E3 deste ano.

A Rockstar ainda esconde boa parte dos detalhes da sua nova mina de ouro, mas muitos outros segredos já descobrimos.

O protagonista é membro de uma gangue chinesa situada em Liberty City. O traficante será seu personagem jogável em meio a uma violenta guerra de gangues com a máfia chinesa. Ficou empolgado?

A Rockstar já disse em alto e bom som que este capítulo inédito da série não será para crianças. A violência não terá censura e você poderá até negociar drogas com traficantes, entre outros esquemas politicamente incorretos. Para não se sentir sozinho, você conta com o policial Wade Heston, um dos personagens que lhe ajudam durante a trama.

PANORÂMICO, COMO NOS VELHOS TEMPOS!

A câmera lembra as saudosas versões dos anos 90. Vista de cima, ela acompanha o personagem durante todo o tempo e é rotacionada em 360º, centralizada com o botão R. Outra grande diferença: os gráficos agora são totalmente 3D, explorando ao máximo as capacidades do DS.

Por falar nos gráficos, o visual colorido e "cartunesco" marca uma nova era para a série. Não se preocupe com quedas de frame durante os tiroteios ou perseguições em alta velocidade, a Rockstar garante que isso não acontecerá. Vamos confiar.

Como tudo acontece de cima, elementos que dão vida para a cidade surgem a todo tempo - pedestres passeando pela cidade, trens passando, carros dobrando a esquina e coisas caprichadas assim.

DUAS TELAS PARA VOCÊ

Para aproveitar as funções únicas do DS e explorar as duas telas, muita coisa nova está sendo feita pela equipe de desenvolvimento. A primeira delas, é que na história todo o desenrolar da trama será narrado em cenas de animação no melhor estilo HQ.

Na tela superior acontece toda a ação, enquanto a tela sensível fica encarregada de lhe auxiliar com um PDA que mostra o mapa da cidade e várias informações úteis. Como de praxe, os pontos de destino das missões são visualizados no mapa, indicando a rota mais simples para completar o objetivo. Claro, com o tempo você vai adquirir um certo domínio dos territórios e com isso vai chegar muito mais rápido aos locais, aproveitando de caminhos curtos e ruas menos movimentadas.

A stylus também será útil nas missões. Por exemplo, em uma delas, você precisa ajudar alguns camaradas a não levar uma surra da gangue rival e depois, para admiti-los em sua gangue (a Triad) é preciso desenhar símbolos na pele dos chineses, como se fosse tatuagem.

E os usos criativos da tela de toque não param por aí. Com a stylus você também deve fuçar em sacos de lixo para encontrar armas escondidas. Além do mais, você poderá jogar alguns minigames, navegar no PDA para ler mensagens, acessar o GPS e o mapa, ouvir músicas, quebrar vidros e fazer ligação direta nos carros. Nem o microfone vai ficar de fora, para chamar um taxi você terá que assobiar no seu aparelhinho!

As possibilidades serão imensas, a área jogável um verdadeiro paraíso de exploração e os gráficos em 3D com visual estilizado prometem encher nossos olhos. Liberty City vai ganhar nova vida nas telinhas do seu DS e nunca mais ninguém poderá dizer que você só joga coisa de criança no seu portátil. Pode apostar.

BELA, PORÉM MORTAL: perfeita para a história de GTA

JOGO MULTIPLAYER? MAS É CLARO!

Chinatown Wars promete ser um jogo completo, e isso inclui a presença de um modo online no sistema gratuito da Nintendo. De novo, a Rockstar não quer detalhar como esta opção online funcionará, mas algo será feito Ð provavelmente aproveitando o site Rockstar Social Club e oferecendo estatísticas de jogos. Mas algo mais deve vir por aí, estamos torcendo por modos de jogatina online entre amigos.



FUJA DOS TIRAS, FORASTEIRO!

É claro que sua vida de bandido não será nada fácil ou muito menos pacata. Sempre que cometer homicídios, atropelar pedestres, ser pego vendendo "substâncias químicas ilegais" ou ao realizar qualquer ato criminoso, o seu nível de procura vai crescer e a polícia estará em seu encalço. Para se livrar das viaturas, há duas alternativas: tentar despistá-las, o que requer muita paciência e habilidade na direção ou, da maneira mais grossa possível, simplesmente explodir os carros da polícia, destruindo-os com tiros, coquetéis molotov ou mesmo batendo nas viaturas. Por falar no armamento de Lee, seu arsenal será do mais pesado para conseguir realizar todos os assassinatos que o jogo pede: incluindo vários tipos de armas de fogo e granadas.

BEM-VINDO À LIBERTY CITY

A cidade de GTA Chinatown Wars é a mesma de GTA IV, que infelizmente não foi lançado para o Nintendo Wii. A boa notícia é que duas das três gigantescas ilhas de GTA IV estarão no DS (somente Alderney ficou de fora), com visual fielmente reproduzido. Isso significa que você terá muitos, muitos lugares para explorar. Pode esperar por um dos maiores jogos que o DS já teve. Chega a ser um absurdo de tão grande!



GAME BOY DE CRIMINOSO

Por incrível que pareça, esta não é a primeira vez que GTA aparece em um portátil Nintendo. Relembre as antigueiras:

Grand Theft Auto (GBC, 1999)



Três cidades e muitos "empregos" de criminosos marcam esta versão clássica de GTA. No Game Boy Color o jogo mantinha os gráficos 2D com vista de cima, mas era meramente uma versão minimizada do original para PlayStation e PC.

Grand Theft Auto 2 (GBC, 2000)



Outra versão reduzida do original, que foi lançado para PlayStation, PC e Dreamcast. A adição de múltiplas gangues mudou um pouco a jogabilidade, mas no GBC o jogo não conseguiu se destacar.

Grand Theft Auto (GBA, 2004)



Quem se lembra de GTA no Game Boy Advance? Apesar do lançamento tímido, o desenvolvimento do jogo contou com a participação da Rockstar em parceria com a Digital Eclipse (de Spyro the Dragon) e foi o melhor GTA portátil até então.

Assim como Chinatown Wars, esta versão do Game Boy Advance tinha uma história inédita, porém era totalmente ambientada em Grand Theft Auto III. O jogo contava a história de Mike (seu personagem jogável) e Vinnie. Quando Vinnie morre, Mike se torna o maior suspeito, e ele começa a investigar por baixo dos panos quem está por trás do assassinato do seu amigo.

Com mais de 300 missões para Mike encarar, no final das contas, este foi um grande jogo. Cogitou-se uma continuação também para o GBA, mas que acabou sendo cancelada. Agora, então, com Chinatown Wars no DS, a franquia promete se reerguer como nunca no coração dos nintendistas. NW



Wii™

Welcome to
Animal Crossing™
CITY FOLK

www.animal-crossing.com

Nintendo®

TM e o logo do Wii são marcas registradas da Nintendo. © Nintendo 2008

CALENDÁRIO 2009

JANEIRO

D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

2: 41 anos - Gouichi Suda (No More Heroes) | **3:** 43 anos - Hajime Yajima (Programador, Mario 64, Mario Kart 64) | **6:** 55 anos - Yuji Horii (Dragon Quest) | **12:** 41 anos - Junichi Masuda (diretor de Pokémon Ruby & Sapphire e Crystal) | **13:** 59 anos - Manabu "Mike" Fukuda (senior VP of Business Development, NOA) | **21:** 10 anos - Super Smash Bros. (Japão) | **26:** 46 anos - Kensuke Tanabe (script writer de Link to the Past e Link's Awakening, Ocarina, supervisor de Super Mario Advance, Eternal Darkness, Giftpia e co-produtor de Metroid Prime) | **30:** 14 anos - Ice Climber (Japão)

FEVEREIRO

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

3: 3 anos - Nintendo DS Lite (Japão) | **14:** 6 anos - Game Boy Advance SP (Japão) | **18:** 41 anos - Tommy Tallarico (compositor, Vídeo games Live) | **21:** 23 anos - The Legend of Zelda e 16 anos - Star Fox | **24:** 45 anos - Takashi Nagasako (voz de Ganondorf em Ocarina, Wind Waker, SSBM) | **27:** 13 anos - Pokémon

MARÇO

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

21: 50 anos - Nobuo Uematsu (compositor) e 8 anos - Game Boy Advance (Japão) | **26:** 60 anos - Takashi Kawaguchi (produtor de Pokémon Red/Green/Yellow/Gold) e 57 anos - Yoshitaka Amano (ilustrador série Final Fantasy) | **30:** 76 anos - Atsushi Asada (vice-presidente, Nintendo)

ABRIL

D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

4: 54 anos - Akira Toriyama (criador da série Dragon Ball e ilustrador) | **11:** 78 anos - Koichi Sugiyama (compositor Dragon Quest) | **14:** 67 anos - Shinji Hatano (produtor de Mario Party, Mario Golf GB, Mario Tennis 64 e GB e Golden Sun) | **15:** 50 anos - Tadashi Sugiyama (character designer de Ice Climber, diretor de Link's Adventure, Super Mario Kart, Mario Kart 64, F-Zero X, supervisor de Mario Kart Advance e Wind Waker) | **21:** 20 anos - Game Boy (Japão) | **23:** 11 anos - The Pokémon Company

MAIO

D	S	T	Q	Q	S	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

8: 44 anos - Keiji Inafune | **13:** 44 anos - Hideki Konno (supervisor de Mario Kart Advance e Wind Waker, diretor de Super Mario Kart, Yoshi Island, Mario Kart 64 e Luigi's Mansion) | **15:** 34 anos - Hideaki Shimizu (engenheiro de som da Nintendo, trabalhou Mario 64, Wave Race 64, Yoshi Story, 1080, Animal Forest e Pikmin)

JUNHO

D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

1: 44 anos - Hiroyuki Kimura (diretor de Metroid 2, Mario Artist, Super Mario Advance 1, 2 e 3, supervisor de Mario Kart Advance) | **6:** 40 anos - Kenta Usui (diretor de Mario Sunshine, diretor assitente de Wind Waker, designer de fase de Yoshi Island, Mario 64, Ocarina of Time) | **14:** 20 anos - Tetris (GB, Japão) | **23:** 13 anos - Nintendo 64 (Japão) | **25:** 48 anos - Hirofumi Matsuoka (character designer de Metroid, diretor de Mario Artist e Wario Land 4, diretor-chefe de Warioware)

JULHO

D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

5: 36 anos - Hajime Wakai (compositor de Star Fox 64, F-Zero X, Pokémon Stadium 1 e 2, Pikmin, músicas em Wind Waker) | **7:** 26 anos - Famicom (Japão) | **21:** 14 anos - Virtual Boy (Japão) | **23:** 50 anos - Yoshio Sakamoto (character designer de Metroid, diretor de Super Metroid, Baloon Fight GB e Metroid Fusion, supervisor de Wario Land 4)

AGOSTO

D	S	T	Q	Q	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

3: 39 anos - Masahiro Sakurai (criador de Kirby) | **6:** 23 anos - Metroid | **13:** 48 anos - Koji Kondo | **18:** 44 anos - Ikue Otani (voz de Pikachu em tudo de Pokémon) | **25:** 42 anos - Nobuyuki Hiyama (voz de Link adulto em Ocarina of Time) | **28:** 44 anos - Satoshi Tajiri (produtor, Pokémon)

SETEMBRO

D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

3: 39 anos - Maiko Okamoto (voz de Kirby em SSBM) | **13:** 4 anos - Game Boy Micro (Japão) e 14 anos - Super Mario Bros. | **14:** 8 anos - GameCube (Japão) | **23:** 120 anos- Nintendo | **30:** 52 anos - Toshihiko Nakago (programador de Zelda 1 e 2, diretor de programação de Super Mario World, Zelda 3 e Yoshi Story, diretor de Yoshi Island, supervisor de Star Fox 64, Ocarina, Smash Bros, SMA 1, 2 e 3, Animal Forest e Wind Waker)



D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

8: 39 anos - Tetsuya Nomura (Super Mario RPG, Kingdom Hearts, Final Fantasy) | **16:** 49 anos - Keizo Ohta (programador de Wave Race 64, Mario Artist, F-Zero X e Super Mario Sunshine) | **21:** 11 anos - Game Boy Color (Japão) | **26:** 8 anos - Pikmin



D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

7: 82 anos - Hiroshi Yamauchi (executivo da Nintendo) | **16:** 57 anos - Shigeru Miyamoto | **17:** 49 anos - Takashi Tezuka (Nintendo) | **25:** 47 anos - Hironobu Sakaguchi | **27:** 52 anos - Tsunekazu Ishihara (presidente da Creatures Inc., produtor de Pokémon) e 44 anos - Kazuaki Morita (programador de Link's Adventure, Link's Awakening, Yoshi's Island, programador-chefe de Star Fox 64, programador de chefes em Ocarina e Majora e diretor de programação em Wind Waker)

DEZEMBRO

D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

2: 3 anos - Wii (Japão) | **6:** 50 anos- Satoru Iwata (presidente da Nintendo) | **13:** 52 anos - Hirokazu "Hip" Tanaka (compositor, Kid Icarus, Metroid) | **15:** 69 anos - Kenzo Tsujimoto (presidente fundador da Capcom) | **17:** 47 anos - Toru Ohsawa (diretor de script de Ocarina of Time, graphic designer de Fire Emblem, lider de projeto movel de PKM Crystal) | **19:** 23 anos - Kid Icarus

THRUSTMASTER®

Qualidade, Paixão e Inovação

JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

Distribuidor Oficial na América Latina

Sony PSP™





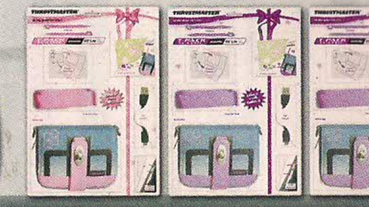







Nintendo DS™








Nintendo Wii™



NOVO

SUCESSO

NOVO

Gamepad PC / PS2™/ PS3™

Nº 1 Em vendas Thrustmaster 2007

INOVADOR

Volantes PC / PS2™/ PS3™

Nº 1 Volante + vendido GFK 2007

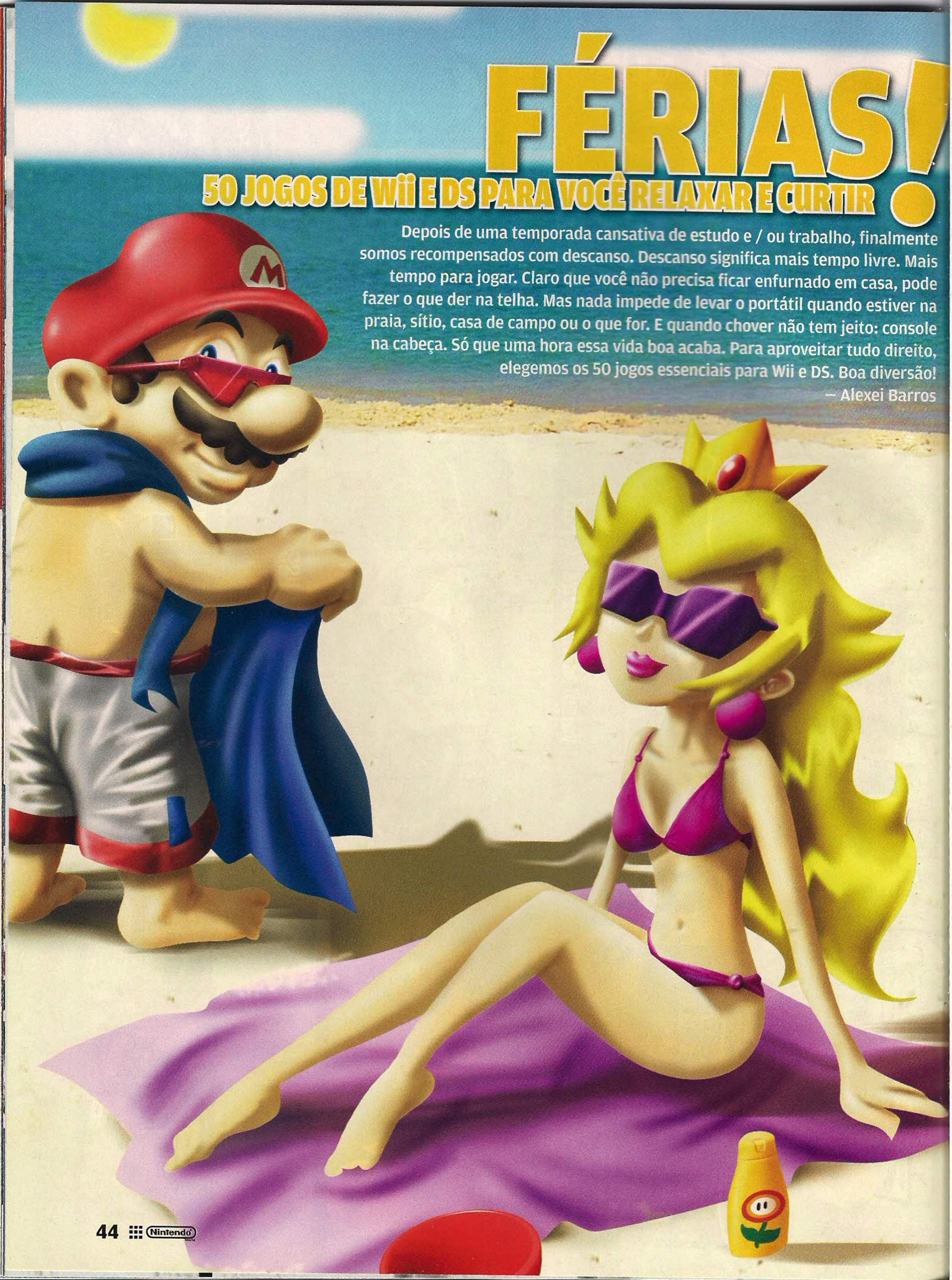
Manches PC / PS3™







SUCESSO



FÉRIAS!

50 JOGOS DE Wii E DS PARA VOCÊ RELAXAR E CURTIR

Depois de uma temporada cansativa de estudo e / ou trabalho, finalmente somos recompensados com descanso. Descanso significa mais tempo livre. Mais tempo para jogar. Claro que você não precisa ficar enfurnado em casa, pode fazer o que der na telha. Mas nada impede de levar o portátil quando estiver na praia, sítio, casa de campo ou o que for. E quando chover não tem jeito: console na cabeça. Só que uma hora essa vida boa acaba. Para aproveitar tudo direito, elegemos os 50 jogos essenciais para Wii e DS. Boa diversão!

— Alexei Barros



BOOM BLOX

Produção: Electronic Arts
Gênero: Puzzle
Preço médio: R$ 165,50

Não tem como fugir da definição: Boom Blox é uma mistura do escabroso Jenga e Tetris Attack. O objetivo é desmoronar estruturas de blocos a fim de que determinadas peças cheguem ao chão. Alimenta a sua avidez destrutiva nas 300 fases do single-player e mais 100 do multiplayer (cooperativo ou competitivo).

CURIOSIDADE: O designer de Boom Blox é ninguém menos do que o cineasta Steven Spielberg.





DISASTER: DAY OF CRISIS

Produção: Nintendo
Gênero: Ação
Preço médio: não disponível

Raymond Brice deve salvar a irmã de um amigo falecido numa cidade acometida por desastres naturais e ameaças nucleares: ação a todo instante em minigames com botões pré-programados, seqüências rail shooter e direção a bordo de veículos. Pena que é um tanto curto.

CURIOSIDADE: Só saiu no Japão e Europa. Segundo a Nintendo, a versão americana dependerá das vendas no continente europeu.





FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Produção: Nintendo
Gênero: RPG estratégico
Preço médio: R$ 162,00

Continuação direta de Path of Radiance, é um jogo sem grandes novidades, mesmo porque a série FE não depende de revoluções. São horas primorosas de RPG estratégico: esteja preparado para o desafio árduo. Apesar de não trazer avanço gráfico considerável, possui imponentes CGs.



GUITAR HERO WORLD TOUR

Produção: Activision Blizzard
Gênero: Ritmo
Preço médio: R$ 198,84

Além de tocar guitarra e baixo, agora você também pode cantar e detonar na batera como no concorrente Rock Band. Mais de 80 músicas para serem decoradas e, pela primeira vez no Wii, novas faixas para baixar na Internet por cerca de dois dólares cada.



MARIO KART Wii

Produção: Nintendo
Gênero: Corrida
Preço médio: R$ 269,45

A dirigibilidade dos karts foi simplificada, mas as corridas não ficaram menos divertidas, ainda mais com a novidade das motocicletas. O volante incluso no pacote, mesmo sem suporte para afixação, ajuda a fazer as curvas. Só pelo robusto modo online já vale o pacote.



MARIO STRIKERS CHARGED

Produção: Nintendo
Gênero: Esporte
Preço médio: R$ 224,45

As partidas futebolísticas nem um pouco preocupadas com a realidade – para começar, a bola é metálica –, são extremamente divertidas no multiplayer local (importunar o perdedor é sempre bacana) ou no novo modo online. Vários minigames e grande variedade de personagens.

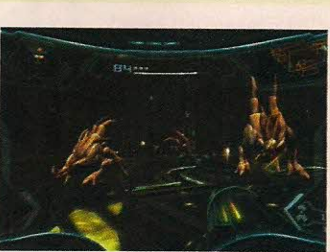


METROID PRIME 3: CORRUPTION

Produção: Nintendo
Gênero: Aventura
Preço médio: R$176,88

Desfecho da trilogia Metroid Prime (ao menos até segunda ordem) iniciada no GameCube em que Samus Aran viaja em vários planetas na luta contra a Dark Samus. Provou como o Wii Remote e o Nunchuk são perfeitos para jogos em primeira pessoa. Se você reclamava da pobreza de games hardcore, aí está um obrigatório.

CURIOSIDADE: Chegou ao Japão somente em março de 2008, quase um ano depois de EUA e Europa.





NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Produção: SEGA
Gênero: Plataforma 3D
Preço médio: R$ 162,00

Depois de 11 anos em repouso, a SEGA finalmente acordou a série NiGHTS para a jornada pelos sonhos nos mesmos moldes do original. Com direção de arte estupenda, os cenários são muito bonitos e os confrontos contra chefes totalmente épicos.

CURIOSIDADE: O diretor, produtor e designer do jogo, Takashi Iizuka, foi quem criou o personagem Shadow the Hedgehog.





NO MORE HEROES

Produção: Ubisoft
Gênero: Ação
Preço médio: R$ 135,00

No oceano de cópias, plágios e mesmices, No More Heroes é um brilho de originalidade incomum. O otaku Travis Touchdown passeia por um mundo aberto repleto de referências à cultura pop ocidental, e enfrenta chefões inesquecíveis.



OKAMI

Produção: Capcom
Gênero: Aventura
Preço médio: R$ 218,85

Antes exclusivo do PlayStation 2, a obra de arte inspirada em Zelda de cerca de 60 horas de duração encontrou o seu habitat perfeito no Wii - é muito mais intuitivo pincelar com o Wii Remote. Para completar, as pinturas ficaram ainda melhores com resolução 480p e modo widescreen.



RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION

Produção: Capcom
Gênero: Ação
Preço médio: R$ 126,00

Desculpa, Nintendo. É o que a Capcom deve ter falado ao lançar RE4 para Wii depois do rompimento da exclusividade do GameCube. Traz os extras do PlayStation 2 e PC, mantém a qualidade do GC e adapta a jogabilidade para o Wii Remote e o Nunchuk. É a edição definitiva em outras palavras.



SAM & MAX SEASON ONE

Produção: The Aventura Company
Gênero: Aventura
Preço médio: R$ 147,18

Verdade que os seis episódios para PC eram curtos, mas somados formam uma aventura recompensadora dos policiais freelancers. A interpretação dos dubladores é genial, os personagens são carismáticos e as histórias engraçadas até você não conseguir respirar de tanto rir.



SONIC UNLEASHED

Desenvolvimento: Seag
Gênero: Ação
Preço médio: não disponível

Enquanto aguardamos pelo exclusivo Sonic and the Black Knight, o multiplataforma Sonic Unleashed já alterna entre dia e noite, Hedgehog e Werehog, com momentâneas e nostálgicas passagens em duas dimensões. E no meio da aventura há músicas orquestradas.

CURIOSIDADE: O tema do jogo, "Endless Possibility", é cantado por Jaret Reddick, vocalista da banda americana Bowling for Soup.





SUPER MARIO GALAXY

Produção: Nintendo
Gênero: Plataforma 3D
Preço médio: R$ 269,00

O verdadeiro sucessor de Super Mario 64, com cenários maravilhosos e variados na busca pelas 120 estrelas. E quando pegar todas ainda pode começar de novo com o Luigi. Passear em superfícies esféricas, ignorando a lei da gravidade, traz uma sensação prazerosa inigualável.

CURIOSIDADE: É o primeiro Mario com músicas executadas por uma orquestra - 28 para ser preciso.





SUPER PAPER MARIO

Produção: Nintendo
Gênero: RPG / Plataforma
Preço médio: R$ 289,00

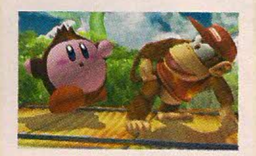
Como os predecessores de papel, é um RPG, porém com muito mais ênfase na plataforma. Detalhe: 2D e também 3D. Mario é o único que pode alternar entre as perspectivas de um time formado por Luigi, Princess Peach e Bowser, que desbravam 32 fases divididas por oito capítulos.



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Produção: Nintendo
Gênero: Luta
Preço médio: R$ 244,45

Para Brawl tudo é grande. Produzido por 700 pessoas (100 em tempo integral), traz 35 personagens (sem contar as variações), com Sonic e Snake como convidados, para pelejas em 41 arenas (excluindo uma alternativa). E ainda tem o modo online.



TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

Produção: Namco Bandai Games
Gênero: RPG
Preço médio: R$ 226,76

Spin-off de Symphonia do GameCube, traz personagens conhecidos, sistema de combate voltado para a ação e cenários apreciáveis. Até é possível convocar monstros para o seu time de exploração. A bem da verdade, é o primeiro RPG digno para Wii.

CURIOSIDADE: Se você tiver o save de Tales of Symphonia no Memory Card de GC, um bônus é habilitado.





TATSUNOKO VS. CAPCOM: CROSS GENERATION OF HEROES

Produção: Capcom
Gênero: Luta
Preço médio: não disponível

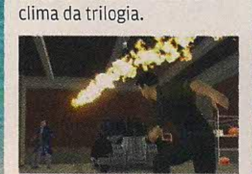
Tirando Brawl, não há opções de jogos de luta para Wii. Isso até o surgimento de Tatsunoko vs. Capcom, para conter a avidez por magias e combos gigantescos. Mistura personagens do estúdio de animes Tatsunoko e da Capcom, como Ryu, Morrigan e Viewtiful Joe.



THE GODFATHER: BLACKHAND EDITION

Produção: Electronic Arts
Gênero: Ação
Preço médio: R$ 208,90

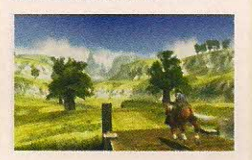
A versão do Wii chegou atrasada, mas com suporte ao sensor de movimentos para os combates corpo a corpo: uma proposta que você não pode recusar. Fazer missões de extorsão e outras ilegalidades na Nova Iorque dos anos 1940 remonta todo o clima da trilogia.



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Produção: Nintendo
Gênero: Ação / Aventura
Preço médio: R$ 249,00

Ok, Twilight Princess foi desenvolvido para o GameCube e só depois a Nintendo resolveu adaptá-lo para Wii, cuja versão acabou saindo antes. Mas continua esplendoroso nos puzzles geniais das nove dungeons, atingindo o ápice da fórmula de Ocarina of Time.



TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

Produção: Atlus
Gênero: Ação
Preço médio: R$ 171,00

Como Second Opinion era um remake de Under the Knife do DS, New Blood é o primeiro Trauma Center inédito para Wii, com a dificuldade característica das operações. Entre as novidades, padrão widescreen, dublagem e modo cooperativo.



WARIO LAND: SHAKE IT!

Produção: Nintendo
Gênero: Plataforma 2D
Preço médio: R$ 239,00

Deixando um pouco de lado os microgames, Wario regressa para as fases de progressão lateral com a ganância em sua busca pelos cinco continentes - cada um contém um chefão para ser desafiado. Tudo com gráficos desenhados a mão e músicas pegajosas.

CURIOSIDADE: O estúdio responsável, Good Feel, foi fundado pelo ex-Konami Shigeharu Umezaki.





WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Produção: Nintendo
Gênero: Party
Preço médio: R$ 249,45

É um jogo para fazer a festa e passar vergonha. A essência dos microgames de poucos segundos dos antecessores foi maximizada para aproveitar o sensor de movimentos, e para deixar você pagando mico. O multiplayer é insanamente divertido, e lhe deixará acanhado. Já dissemos que ficará em posições desconfortáveis?

CURIOSIDADE: Clu Clu Land e Balloon Fight, dois clássicos do NES, aparecem em versões 3D nos microgames.





Wii FIT

Produção: Nintendo
Gênero: Esportes
Preço médio: R$ 279,00

Festas de fim de ano são sinônimos de manjares apetitosos, sobremesas deliciosas... E muitos quilos extras na balança! Para evitar que você volte gordo das férias nada melhor do que manter a forma com as cerca de 40 atividades diferentes do Wii Fit, entre aeróbica, ioga e minigames



ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Produção: Capcom
Gênero: Aventura
Preço médio: R$ 139,90

Tesouro perdido da Capcom que usa de maneira criativa e instigante o sensor de movimentos. Os puzzles são desafiantes, e as fases podem ser completadas de várias formas. O visual colorido, vívido e brilhante também é uma maravilha.





ADVANCE WARS: DAYS OF RUIN

Produção: Nintendo
Gênero: Estratégia
Preço médio: R$ 144,45

Contrariando a tendência, Days of Ruin apresenta visual adulto, mantendo a base estratégica dos anteriores, com classes inéditas de cada unidade e novas habilidades dos comandantes. Se você não se contentar com as 26 missões do modo principal (fora as extras), é possível formular mapas.

CURIOSIDADE: A série tem 20 anos de existência, tendo estreado com Famicom Wars para Famicom no Japão em 1988





CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

Produção: Konami
Gênero: Plataforma 2D
Preço médio: R$ 180,00

O ápice do vampirismo em duas telas. Aproveita excepcionalmente elementos de RPG, e utiliza o sistema de glyphs: a protagonista Shanoa pode carregar mais de 100 tipos para diferentes efeitos. E o melhor: com a dificuldade impiedosa que havia se perdido.

CURIOSIDADE: Por meio da conectividade com o Wii, é possível habilitar tanto conteúdo em Castlevania: Judgement como no próprio Order of Ecclesia.





CHRONO TRIGGER

Produção: Square Enix
Gênero: RPG
Preço médio: R$ 180,00

Um dos melhores RPGs de todos os tempos finalmente apareceu no DS, com os animes da versão do PlayStation e uma batelada de novidades: proveito da tela de toque, visualização em duas telas, dungeons extras, tradução revisada e até um final novo.



CONTRA 4

Produção: Konami
Gênero: Plataforma 2D
Preço médio: R$ 117,00

Mais do que um jogo hardcore (até demais), é um fan service que dá continuidade à Contra III: The Alien Wars do SNES. Ação incessante em duas telas com quatro personagens para escolher, e mais cinco para destravar. Permite habilitar Contra e Super C do NES.



DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

Produção: Square Enix
Gênero: RPG
Preço médio: R$ 130,00

Para uma plataforma suprema em RPGs como o DS, não podia faltar Dragon Quest IV, que se mantém atual 16 anos depois. Você joga quatro capítulos com um herói para cada, e no quinto e final todos se unem, no momento em que o verdadeiro protagonista surge.



ELITE BEAT AGENTS

Produção: Nintendo
Gênero: Ritmo
Preço médio: R$ 85,00

Enquanto você vê histórias das mais malucas na tela superior, acompanhe as músicas com a stylus, tocando em círculos ou traçando linhas de acordo com o ritmo. Entre as faixas, hits como "I Was Born to Love You" (Queen), "Y.M.C.A." (Village People) e "Material Girl" (Madonna).



FINAL FANTASY III

Produção: Square Enix
Gênero: RPG
Preço médio: R$ 134,10

Para reparar os erros do passado, a Square Enix finalmente lançou FFIII, único da série principal sem versão em inglês até então, em remake tridimensional, com direito a CGs e tema orquestrado. No mais, é um sensacional RPG 8-bits totalmente repaginado.

CURIOSIDADE: A versão original do Famicom não tinha sido localizada na época (1990) porque a Square já concentrara todos os seus esforços no SNES.



FINAL FANTASY IV

Produção: Square Enix
Gênero: RPG
Preço médio: R$ 130,00

Depois de 17 anos, a jornada de Cecil contra o malévolo Golbez continua emocionante como sempre. Momentos inesquecíveis não faltam na aventura 16-bits que ganhou gráficos poligonais, dublagem e vocalização da "Theme of Love", cantada por Megumi Ida. Quando você imaginaria tudo isso em um portátil?

CURIOSIDADE: No original do SNES, 75% do roteiro original foi limado, e acabou sendo reaproveitado para o remake.



FRONT MISSION

Produção: Square Enix
Gênero: RPG estratégico
Preço médio: R$ 117,00

Front Mission é apenas uma parte da extensa relação de RPGs do Super Famicom que não apareceram no ocidente. Finalmente estreando em inglês, oferece sessões de RPG tático da melhor qualidade com confronto entre robôs, agora com a opção de jogar sob o ponto de vista inimigo.



HOTEL DUSK: ROOM 215

Produção: Nintendo
Gênero: Aventura
Preço médio: não disponível

Segure o portátil como um livro, e embarque nessa aventura de suspense pelo misterioso hotel com personagens em preto-e-branco, o que confere um clima de filme noir. Com paciência para superar o desenrolar lento, você é desafiado por puzzles bem sacados e desafiantes.



MARIO KART DS

Produção: Nintendo
Gênero: Corrida
Preço médio: R$ 189,90

Mesmo depois de Mario Kart Wii, a iteração de DS é tida como a melhor da série, por conta da jogabilidade técnica e refinada. O multiplayer de até oito pessoas, divertido como nunca, pode ser jogado com só um cartucho. Cascos viajam em nada menos do que 32 pistas (16 inéditas).



NEW SUPER MARIO BROS.

Produção: Nintendo
Gênero: Plataforma 2D
Preço médio: R$ 159,00

Em seu retorno às saudosas duas dimensões, Mario pode vestir cascos azuis e deslizar pelo cenário, ficar gigante para destroçar canos ou minúsculo para entrar em passagens estreitas, o que é essencial para acessar as fases secretas. São oito mundos com dez estágios cada no total.



NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

Produção: Tecmo
Gênero: Ação
Preço médio: R$ 204,90

Nem dá para acreditar que funciona: Ninja Gaiden DS é jogado com o aparelho na vertical. Todos os comandos são realizados na tela de toque utilizando a stylus. O visual é excelente, e o desafio não é impossível como costumava ser a série.

CURIOSIDADE: Tomonobu Itagaki, que saiu do Team Ninja em 2008, fez Dragon Sword para DS porque seus filhos pediram um jogo para o portátil da Nintendo.



NINTENDOGS

Produção: Nintendo
Gênero: Simulador de vida
Preço médio: R$ 135,00

Com mais tempo livre você pode dar mais atenção ao seu cachorro, seja o real ou o virtual no Nintendogs. Permite interagir com um cão por meio da tela de toque e o microfone. Difícil acreditar que o bicho não existe de verdade.

CURIOSIDADE: Foi o quinto jogo da história (e primeiro portátil) a levar a nota máxima 40/40 na revista Famitsu.





PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Produção: Capcom
Gênero: Aventura
Preço médio: não disponível

Ao longo de cinco casos – interligados e de complexidade progressiva –, você deve proteger o seu cliente das acusações do Juiz sem critérios e dos promotores inescrupulosos. As histórias são geniais, e todos os personagens carismáticos. Não deixe de visitar os tribunais das três continuações.



POKÉMON DIAMOND / PEARL

Produção: Nintendo
Gênero: RPG
Preço médio: R$ 184,00

Como todas as pregressas, a quarta geração da série Pokémon nos portáteis é obrigatória, com mais de 100 novos monstrinhos, músicas marcantes, introdução do modo online na série e utilização do Nintendo DS Headset para conversação. Só tem um problema: vicia.



PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

Produção: Nintendo
Gênero: Puzzle
Preço médio: R$ 189,00

Gosta de puzzles? Demorou então: na aventura do Professor Layton e seu companheiro Luke pela vila curiosa você terá de solucionar 120 quebra-cabeças, sem contar os adicionais. Perfeito para passar o tempo exercitando a mente.

CURIOSIDADE: Os puzzles são inspirados na coleção de 23 livros Atama no Taisou ("Exercitando a Mente"), com 12 milhões de cópias vendidas no Japão.



RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

Produção: Capcom
Gênero: Survival Horror
Preço médio: R$ 149,90

Bem verdade que a mansão ficou mais bonita no remake de GameCube, mas você pode levá-la para qualquer lugar no DS. Seja no modo Classic, igual ao original, ou Rebirth, com mais zumbis e puzzles novos aproveitando a tela de toque, é o survival horror que ainda temos medo.



SONIC RUSH ADVENTURE

Produção: SEGA
Gênero: Plataforma 2D
Preço médio: R$ 135,90

Todas as críticas que se aplicam aos jogos recentes do Sonic não valem para as versões portáteis. Ainda melhor que o antecessor, SRA possui todos os elementos essenciais de um bom Sonic: velocidade, variedade e jogabilidade afiada. Por que os outros não são assim?



SUPER MARIO 64 DS

Produção: Nintendo
Gênero: Plataforma 3D
Preço médio: R$ 70,00

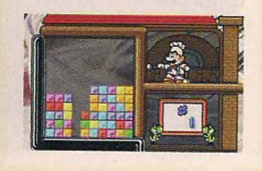
Enquanto certos jogos envelhecem e apodrecem no decorrer dos anos, SM64 permanece atemporal. O que dirá a adaptação do DS, que trouxe Luigi, Wario e Yoshi como personagens jogáveis, entre outras novidades. Dá vontade de coletar as 120 estrelas de novo – e mais as 30 exclusivas da versão portátil.



TETRIS DS

Produção: Nintendo
Gênero: Puzzle
Preço médio: R$ 169,00

Todo portátil que se preze da Nintendo deve ter uma iteração do puzzle essencial de Alexey Pajitnov. Tetris DS possui grande variedade de modos de jogo além do tradicional. Permite disputar confrontos multijogador em até dez pessoas, usando um cartucho.



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Produção: Nintendo
Gênero: Ação
Preço médio: R$ 159,45

Para que usar botões se você pode controlar com a tela de toque? Para que guardar os detalhes na cabeça se você pode anotar no mapa? Zelda PH reinventa a fórmula 2D da série, continuando a trama de The Wind Waker com puzzles extremamente criativos que também utilizam o microfone.

CURIOSIDADE: A idéia inicial do Zelda para DS era de um jogo multiplayer à la Four Swords.

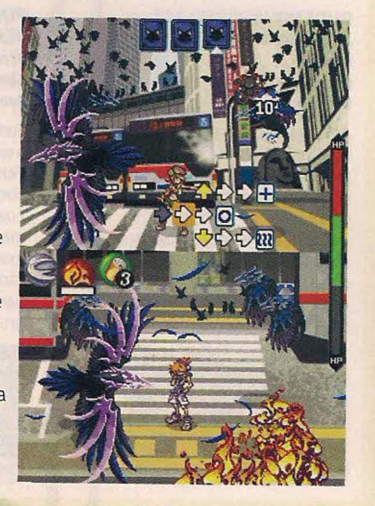


THE WORLD ENDS WITH YOU

Produção: Square Enix
Gênero: RPG de ação
preço médio: R$ 130,00

Está longe dos clichês dos RPGs. Para começar, é uma franquia nova, com um sistema de combate intrincado e inovador que transcorre nas duas telas. A aventura se passa no bairro de Shibuya, no Japão, e a trilha sonora, mesclando rock, eletrônica e hip hop, reflete a heterogeneidade do local.

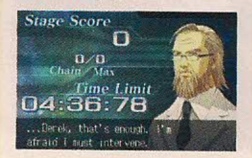
CURIOSIDADE: É co-desenvolvido pela Jupiter, a mesma de Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA), Spectrobes e Picross DS.



TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2

Produção: Atlus
Gênero: Ação
Preço médio: R$ 129,00

Continuação do aclamado simulador cirúrgico que antecede sete anos New Blood (Wii). Em vez da dificuldade absurda do original, há três níveis de desafio para você adquirir a prática de realizar diversas atividades simultaneamente durante as 38 operações no menor tempo possível.



YOSHI'S ISLAND DS

Produção: Nintendo
Gênero: Plataforma 2D
Preço médio: R$ 169,45

O que já era fantástico somente com o Baby Mario em Yoshi's Island do SNES, ficou ainda melhor com as versões bebê de Princess Peach, Donkey Kong, Wario e Bowser. Cada personagem concede diferentes poderes quando montado no Yoshi em estágios complexos e não-lineares em duas telas. NW



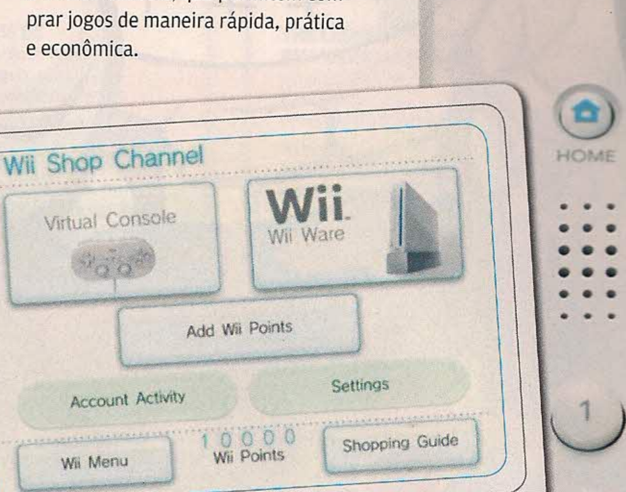

Wii™
WARIO LAND™
SHAKE IT!
Nintendo®
www.wariolandshakeit.com
TM e o logo do Wii são marcas registradas da Nintendo. © Nintendo 2008

XÔ, CRISE!

Jogos baratos para download no Wii – Alexei Barros

Como conseqüência do mundo globalizado, a decadência dos Estados Unidos não afundou somente a economia local, como também afetou todo o mundo. Tempos de recessão, tempos difíceis para qualquer pessoa, não importa a sua classe social. A palavra de ordem é economizar, poupar o máximo possível.

Mas não é por isso que você vai parar de jogar – e não estamos falando de pirataria ou de emuladores ilegais. As opções mais em conta na atualidade para se divertir sem gastar muito no Wii são duas na verdade: WiiWare e Virtual Console, que permitem comprar jogos de maneira rápida, prática e econômica.



CRISE É PARA OS FRACOS, viva o Wii

COMPRAS VIRTUAIS

Antes de qualquer coisa, é obrigatório que o Wii esteja conectado à internet. Caso não, é recomendável a leitura do tutorial na edição 103, em que foi aprofundado o processo para fazer com que o seu console desfrute do Wii Shop Channel, no qual há o acesso para os dois serviços. Lá você terá idéia de como tudo funciona. Ainda que amplamente difundidos, nunca é demais relembrar todos os atrativos. Vamos às opções:

VIRTUAL CONSOLE: permite emular os jogos de sistemas antigos. Não só os integrantes da família Nintendo estão representados (NES, SNES e Nintendo 64), como os de antigos concorrentes: Master System e Mega Drive da SEGA e TurboGrafx-16 e TurboGrafx-CD da NEC, além do Neo Geo da SNK em todas as regiões. Cada lugar possui uma seleção de jogos diferentes, que reflete a representatividade dos consoles no passado: os títulos de MSX são exclusivos do Japão, ao passo que os do Commodore 64 somente na Europa. Periodicamente a lista cresce, e muitos jogos originalmente não localizados nos EUA já foram lançados, como, por exemplo, Dig Dug, Ninja JaJaMaru-kun e Bio Miracle Bokutte Upa (NES), DoReMi Fantasy: Milon's DokiDoki Adventure (SNES); Alien Soldier e Super Fantasy Zone (Mega Drive); e Sin & Punishment (N64).
O VC não é simplesmente um serviço para relembrar, mas também para conhecer.
Escolhendo a seção, é possível separar os jogos por sistema ou ordem alfabética. Ver as novidades e conferir os games já baixados, que também aparecem como canais na home do Wii. Lembre-se

que mesmo se apagar o título da memória dá para baixá-lo novamente sem precisar pagar outra vez, desde que o sistema não seja reformatado.

WiiWARE: similar ao anterior, com a diferença de que são jogos originais que, por um motivo ou outro, não se justificariam serem vendidos da forma convencional, em DVD e com caixa. Como os títulos apresentam tamanho menor, todo mundo sai ganhando: os kits de desenvolvimento são mais baratos e a criatividade dos designers tende a aumentar por conta de dois aspectos. Primeiro, aquela grande idéia, que normalmente seria substituída por uma fórmula consagrada com o receio do fracasso comercial, não é descartada porque o investimento é menor. E segundo que a própria limitação auto-imposta instiga os criadores a fazerem muito com o pouco. Square Enix, Capcom, Hudson e estúdios menores já apoiaram o WiiWare e, em breve, Namco e Konami. Veja a relação em www.nintendo.com/games/guide#qplay=wiiware&panel=qplay.

ADD Wii POINTS: cada jogo é adquirido por uma determinada quantidade de Wii Points - 1000 pontos equivalem a 10 dólares. Para transformar o seu dinheiro em Wii Points, há duas formas. A primeira, "Redeem Wii Points Card", é comprando o Wii Points Card , que pode ser encontrado no Brasil, mas é um tanto raro. Basta raspar a região prateada na parte detrás do cartão e copiar o código de ativação na tela para ter os Wii Points correspondentes. A outra, "Buy Wii Points with a credit card", é a mais em conta, só que você precisará de um cartão de crédito internacional para efetuar a compra, com opções de 1000, 2000, 3000 ou 5000 pontos. Feita a opção, selecione o seu cartão e digite o número dele e o seu CEP. Fique despreocupado quanto à segurança, uma vez que a Nintendo assegura que a transação é 100% confiável, sem risco de fraude. Confirmando a compra, a transferência será efetuada e haverá uma mensagem com todos os detalhes do processo.



ACCOUNT ACTIVITY: permite ver todas as atividades da sua conta, desde a data até quais jogos foram comprados.
SETTINGS: utilizada para excluir a sua conta do Wii Shop Channel. Use-a somente caso planeje vender o console. Caso contrário, nunca apague. Lembre-se que os Wii Points são intransferíveis.
Wii MENU: retorna para a tela principal do sistema.
SHOPPING GUIDE: entre aqui para esclarecer qualquer dúvida.



QUE TAL encher essa tela com games?

ACERVO INDISPENSÁVEL

WiiWARE

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King

Produtora: Nintendo
Gênero: Construtor de cidade
Número de jogadores: 1
Preço: 1500 Wii Points

Praticamente um casamento de SimCity e o spin-off FFCC, foi o jogo de lançamento do WiiWare. Comandando o novato King Leo, sua função é crescer o reinado, além de superar bestas, encontrar tesouros e convocar novos guerreiros para defendê-lo. Possui conteúdo extra baixável também.



LostWinds

Produtora: Frontier Developments
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points

O pimpolho Toku você controla com o Nunchuk. O espírito dos ventos Enril é comandado pelo Wii Remote. Assim, brisas e ventoinhas são criadas por meio da função de pointer (quase como em Okami) para prosseguir pelos belos cenários e deter o mal. Pena ser tão curto... Mas em breve terá continuação.



Mega Man 9

Produtora: Capcom
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points

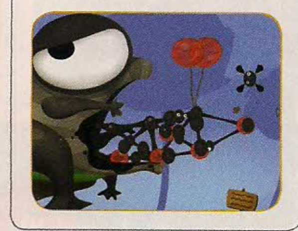
Quem poderia imaginar que depois de tantas tentativas malsucedidas a solução para Mega Man seria um retorno às origens. Regresso ousado, tanto na essência como na estética, afinal é um jogo de 8-bits feito em pleno século XXI, recuperando a criatividade e desafio que se perderam através dos anos.



World of Goo

Produtora: Nintendo
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1-4
Preço: 1500 Wii Points

Desenvolvido por três pessoas, é um quebra-cabeça de impressionante concepção artística que consiste em construir estruturas com os seres goo em cinco fases, cada qual com uma temática distinta. Inicialmente seria lançado para Wii, mas acabou saindo somente para WiiWare.



NES

Castlevania

Produtora: Produtora: Konami
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 500 Wii Points

O princípio da caça aos vampiros com as chicotadas letais de Simon Belmont mantém elementos preservados pelas continuações, ainda que mostrando a linearidade típica da época. As músicas de alta qualidade pontuavam as sete fases de dificuldade impiedosa.



Kid Icarus

Produtora: Nintendo
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 500 Wii Points

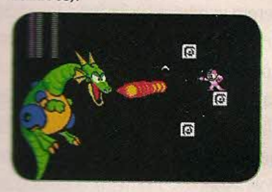
Agora que Pit virou lutador de Brawl, nada mais justo que relembrar (ou conhecer) a sua estréia em Kid Icarus, que usa a mesma engine de Metroid. Disparando flechas você deve percorrer a fase verticalmente. Depois há estágios na horizontal, e até itens novos para serem comprados no caminho.



Mega Man 2

Produtora: Produtora: Capcom
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 500 Wii Points

Desafio menos impossível que o primeiro, dois chefes a mais (em um total de oito), músicas mais melódicas e criativas e para completar, um chefe dragão imenso. Depois de tanto tempo, nunca vimos um Mega Man tão incrível como o segundo (em todos os sentidos).



MEGA DRIVE

Alien Soldier

Produtora: SEGA
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 900 Wii Points

Tiroteios frenéticos, explosões para todos os lados, chefes enormes e ação intensa, levando o Mega Drive ao limite. Contudo, na época, a jóia da Treasure só havia despontado no Japão e Europa. Finalmente aterrissa nos Estados Unidos por meio do VC, com as 25 fases em todo o seu esplendor.



Beyond Oasis

Produtora: SEGA
Gênero: RPG de ação
Número de jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

Intitulado The Story of Thor no Japão, é o correspondente de Zelda no Mega Drive, com cenários espetaculares e chefes enormes. Ainda que não muito inspiradas, as músicas são do Yuzo Koshiro (que será citado mais vezes no decorrer do texto), em sua estréia como produtor. A aventura dura oito horas.



Shining Force II: Ancient Sealing

Produtora: SEGA
Gênero: RPG estratégico
Número de jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

Verdade que atualmente a série Shining originou RPGs de ação genéricos, todavia o passado brilhante da estratégia não pode ser esquecido, como o ápice SFII. As batalhas são inteligentes ao extremo, exigindo planejamento para cada movimento. É tão complexo como uma partida de xadrez.



Sonic the Hedgehog 2

Produtora: SEGA
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1-2
Preço: 800 Wii Points

Ainda mais veloz (não é raro perder Sonic de vista) e mais variado que o primogênito, marcou a estréia do companheiro Miles "Tails" Prower na missão do ouriço de recuperar as Chaos Emeralds do Dr. Robotnik. Por mais que tenha sido lançado em diversas coletâneas, é essencial tê-lo disponível no VC.



SNES

ActRaiser

Produtora: Square Enix
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

Você extirpa os monstros em fases de progressão lateral para permitir que as pessoas façam a cidade evoluir, momento em que o jogo se torna um simulador de cidade. Tudo ao som da divina trilha sonora de Yuzo Koshiro. Aproveite porque é um dos poucos títulos da Square Enix disponíveis no VC.



Donkey Kong Country

Produtora: Nintendo
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1-2
Preço: 800 Wii Points

Há quem diga que DKC não é merecedor de toda a fama conquistada por conta da simplicidade da jogabilidade. Bobagem, é um jogo primoroso. Você pode sentir falta dos minigames e de outros extras das adaptações portáteis do GBC e GBA, mas ver e ouvir com a mesma qualidade do SNES só nessa edição.



Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Produtora: Nintendo
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1
Preço: 800 Wii Pointss

Qualidade gráfica comparável aos jogos 16-bits da Rare, a supremacia da Square nos RPGs e o carisma do universo do Mario renderam uma obra-prima não superada pelas continuações espirituais. E os europeus finalmente puderam conhecê-lo por meio do VC.



Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos

Produtora: Produtora: Tecmo
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 500 Wii Points

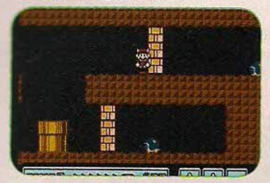
Na falta de Ninja Gaiden Trilogy (SNES) no VC, fique com o melhor da tríplice. Entres as novas habilidades de Ryu Hayabusa, a mais interessante, split clones - inexistente em NGIII - aumentava o poder do ninja com duas cópias alaranjadas que imitavam os movimentos.



Super Mario Bros. 3

Produtora: Nintendo
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1-2
Preço: 500 Wii Points

O imbatível SMB3 é uma obra genial, desde o conceito dos power-ups do Mario (sapo, guaxinim, irmãos martelo, Tanuki...), até o design dos mundos, com características próprias e variadas (do mundo subterrâneo aos céus). Nos entremeios, jogo da memória e outros minigames para relaxar.



Streets of Rage

Produtora: SEGA
Gênero: Beat-'Em-Up
Número de jogadores: 1-2
Preço: 800 Wii Points

Que saudade das pancadarias infindáveis de Adam, Blaze e Axel na rua, na praia, no navio e até no elevador... Do policial armado com bazuca que surge sabe se lá de onde... Das músicas techno do Yuzo Koshiro... Mas nem tanto das irritantes irmãs gêmeas chefes de fase. Tudo está fiel na versão do VC.



Super Metroid

Produtora: Nintendo
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

No regresso às profundezas do planeta Zebes, Samus Aran explora áreas ora aquáticas, ora escaldantes, ora chuvosas, coletando power-ups para finalmente combater a Mother Brain. Mesmo bidimensional, oferece imersão - e para isso nem precisamos enxergar pelo visor da caçadora de recompensas.



The Legend of Zelda: A Link to the Past

Produtora: Nintendo
Gênero: RPG / Aventura
Número de jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

A Link to the Past ainda transpira o encanto irresistível do 16-bits. A exploração incessante em um mundo repleto de passagens secretas e itens escondidos é referência. Como é a emulação da versão original do SNES, não espere pelas novidades da adaptação do GBA.



MASTER SYSTEM

Alex Kidd in Miracle World

Produtora: SEGA
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 500 Wii Points

Alex Kidd, hoje totalmente abandonado (bom, é um dos tenistas em SEGA Superstar Tennis), vivia o seu tempo de glória no Master System, com estágios em progressão lateral e vertical. Seu soco é potente, e pilota vários veículos. Sem falar do Jan-Ken-Po. Papel, pedra ou tesoura?



Sonic the Hedgehog

Produtora: SEGA
Gênero: Plataforma 2D
Número de jogadores: 1
Preço: 500 Wii Points

A versão do Master da primeira aventura solo do azulão não é uma transcrição inferiorizada do original do Mega. É praticamente um outro jogo, pois certas fases têm design diferente e áreas completamente novas. Depois de acostumar-se com a paleta de cores minorada, jogue: é fundamental em seu currículo.



TURBOGRAFX-16/TURBOGRAFX-CD

Lords of Thunder

Produtora: Hudson
Gênero: Shoot-'Em-Up
Número de jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

Você controla o cavaleiro Landis, e pode escolher a ordem das fases, optando por quatro tipos de armaduras, melhoradas com a coleta de power-ups. Visual detalhado e músicas hard rock. Como depois do TurboGrafx-CD saiu apenas para Sega CD, não perca mais a oportunidade de jogá-lo no VC.



Ys: Book I & II

Produtora: Hudson
Gênero: RPG de ação
Número de jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

Iniciada em 1987, a tradicional série Ys da Falcom é representada nessa coletânea, originária do TurboGrafx-CD, com os remakes dos dois primeiros feitos pela Hudson, apresentando os elementos fundamentais de todo bom RPG de ação: exploração nos mapas, conversação nas cidades e dungeons.



NINTENDO 64

F-Zero X

Produtora: Nintendo
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1-4
Preço: 1000 Wii Points

Enquanto a Nintendo não anuncia um novo F-Zero para Wii ou DS, o antológico F-Zero X o aguarda para alucinantes corridas em bólidos futuristas. Proporciona sensação de velocidade ímpar, e tem trilha musical empolgante, com temas hard rock de primeiro nível. A cidade é pouco detalhada, mas passa.



Super Mario 64

Produtora: Nintendo
Gênero: Plataforma 3D
Número de jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points

Grande parte dos games tridimensionais atuais deveriam aprender com Super Mario 64 como se faz um jogo 3D honesto, com controle apurado de todas as acrobacias do bigode. Bem verdade que o visual já está ultrapassado, mas há suporte para 480p. E é impossível se cansar das músicas sintetizadas.



Star Fox 64

Produtora: Nintendo
Gênero: Shoot-'Em-Up
Número de jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points

Como primeiro do N64 a utilizar o acessório Rumble Pak, é de se lamentar que a função de tremelique se perdeu na conversão. Exceto por isso, é um jogo que mal dá para enjoar, principalmente por conta dos múltiplos caminhos de cada fase. Ouvir novamente os diálogos memoráveis é pura nostalgia.



Sin and Punishment

Produtora: Nintendo
Gênero: Rail Shooter
Número de jogadores: 1-2
Preço: 1200 Wii Points

Inicialmente previsto para o público norte-americano, acabou ficando apenas no Japão porque foi lançado no fim da vida do N64, em 2000. Sete anos depois o rail shooter de design inteligente de fases e confrontos memoráveis contra chefes aporta no ocidente, com menus traduzidos e introdução do tutorial. Sabe o Assist Trophy Saki Amamiya de Brawl? É o protagonista do jogo, que terá uma continuação para Wii em 2009.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Produtora: Nintendo
Gênero: RPG / Aventura
Número de jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points

A reprodução da obra revolucionária com suavização nos serrilhados. Porém não salva o progresso automaticamente. Apesar disso, deve ser eternamente lembrado, sobretudo agora, em seu aniversário de dez anos. Afinal, Ocarina of Time é um clássico que todos precisam jogar. Não é a toa que este é um dos títulos mais baixados do VC.



NEO GEO

Samurai Shodown II

Produtora: SNK Playmore
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2
Preço: 900 Wii Points

O apogeu da série indiscutivelmente. Amakusa e Tam Tam foram excluídos do rol de lutadores, e seis novos desafiantes se juntaram ao tatame. A mecânica de bloqueio e contra-ataque, o comando para rolagem e as novas finalizações da jogabilidade afiadíssima elevaram SSII ao status de cult.



The King of Fighters '94

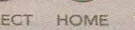
Produtora: D4 Enterprise
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2
Preço: 900 Wii Points

Da fusão das séries de luta Fatal Fury e Art of Fighting (além de Ikari Warriors, Psycho Soldier e personagens novos), nasceu The King of Fighters '94. Esquiva e a barra de especial, carregada se o lutador se concentrar, viraram padrão nos jogos subseqüentes da SNK. É um clássico em emulação perfeita. NW









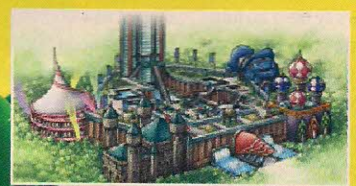



PLANETA POKÉMON

– por Lucas Patricio

NOVIDADES

BATTLE FRONTIER



Cada mês que passa Platinum fica mais próximo de nós. Faltam poucos meses para podermos colocar as mãos nessa tão esperada versão. Para os que se arriscam na versão japonesa, como a gente aqui da Nintendo World, algumas dificuldades aparecem. Mas nosso dicionário e boa vontade estão sempre a postos para trazer para vocês todas as novidades dessa tão aguardada versão em primeira mão.

Hoje é dia de conhecer a Battle Frontier, um local que apareceu pela primeira vez em Pokémon Emerald, e agora marca sua volta triunfante. A Battle Frontier fica localizada na Fight Area de Sinnoh e é dividida em cinco partes. Vamos conhecê-las?



BATTLE FACTORY

A Battle Factory, também original de Emerald, marca sua volta. Aqui você entrará em batalhas usando Pokémon emprestados. Com um time de sete Pokémon, você deverá ir derrotando os adversários, que ficam cada vez mais fortes e com Pokémon melhores. Cada vez que você derrota um treinador, você pode trocar um de seus monstrinhos por um dos do treinador derrotado. Isso adiciona um fator estratégico enorme, que vai exigir que você conheça cada Pokémon aos mínimos detalhes, para fazer a escolha certa e continuar.

BATTLE TOWER



Essa área permanece praticamente idêntica a encontrada em Pokémon Diamond e Pearl. Você pode entrar em batalhas simples, em duplas e multi. Com times de sete Pokémon você precisa ir derrotando os adversários em seqüência. Quanto mais oponentes você vencer, mais Battle Points ganha, que podem ser usados para comprar itens muito úteis.

BATTLE CASTLE



Aqui o desafio é grande. Assim como a Battle Tower, você batalha com times de sete contra seqüência de treinadores. Só que no final da batalha, seus Pokémon não são curados! Ao invés disso, você ganha "castle points", que podem ser usados para curar alguns de seus parceiros ou em outras regalias, como ver o time do oponente.

BATLLE ROULETTE

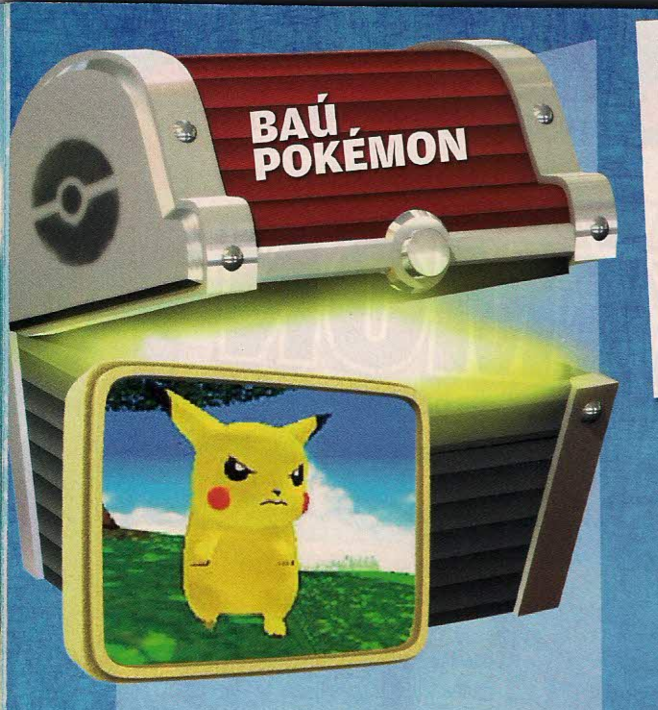


Você se acha sortudo? Então a Battle Roulette é o lugar ideal. Antes de cada batalha, que pode ser em duplas ou de três contra três, uma roleta é girada e prêmios ou armadilhas são escolhidos. Isso pode resultar em paralisar todos seus Pokémon antes mesmo de começar a luta, ou aumentar os stats de seus monstros provisoriamente.

BATTLE STAGE



Esse seria o lugar ideal para o Ash participar, pois você escolherá apenas um Pokémon (ou dois, se escolher lutas em duplas) . É um contra um. Alguma dúvida que o Pikachu do garoto de Pallet seria escolhido? E qual Pokémon você confia para batalhar lutas cada vez mais azedas? O desafio da Battle Stage é exatamente esse!





DRAGONITE

Legenda:
HP Hit Points (Pontos de Vida)
Atk Attack (Ataque)
Def Defense (Defesa)
SAtk Special Attack (Ataque Especial)
SDef Special Defense (Defesa Especial)
Spd Speed (Velocidade)

HEY YOU, PIKACHU!

Aposto que você já deve ter ouvido falar de "Hey You, Pikachu!", mas dificilmente deve ter tido a oportunidade de jogar. Lançado em 1998 no Japão e em 2000 nos Estados Unidos, esse exótico game é uma das coisas mais legais e mais estúpidas já feitas pela Nintendo.

O jogo de Nintendo 64 vinha acompanhado de um microfone que reconhecia algumas palavras que você dizia. A idéia de lançar um acessório que permitia reconhecimento de voz era fantástica, ainda mais nos anos 90. Mas usar isso para conversar com um Pikachu era... er... "estranho".

A história contava que o professor Carvalho havia desenvolvido um apetrecho que permitia conversar com Pokémon, e você deveria testar a funcionalidade dele tentando ganhar a confiança de um Pikachu silvestre.

O jogo reconhecia cerca de 200 palavras, o que é muito pouco. Por culpa de diferentes sotaques, o jogo não foi lançado fora dos Estados Unidos e Japão, já que seria ainda mais difícil o reconhecimento dos comandos. Uma das coisas mais divertidas era falar a palavra "Sony" e ver Pikachu ficar realmente bravo. Acho que hoje em dia devem ser os "pikachus" da Sony que ficam bravos quando escutam "Nintendo".

Os visuais eram muito simples e o jogo não oferecia nada além de algumas risadinhas quando Pikachu fazia alguma coisa diferente após você passar horas tentando falar "sit". A tecnologia de reconhecimento de voz utilizada em "Hey You, Pikachu!" foi primordial para o sistema que existe no Nintendo DS. Podemos até afirmar que Nintendogs é um filho desse game. Eu ainda prefiro falar com o Pikachu.

SUGESTÃO "VARREDOR"

Lista de Golpes: Outrage, Earthquake, Fire Blast, Dragon Dance
Item sugerido: Leftovers (aumenta 1/16 do HP todo turno)
Natureza recomendada: Jolly
Distribua os "EVs" da seguinte forma: 58 HP / 252 SAtk / 200 Spd
Comentários: Após usar um ou dois Dragon Dance, Dragonite se tornará praticamente imbatível contra quase todos os adversários usando Outrage. Quando um Pokémon do tipo aço aparecer, não se esqueça de acabar com ele usando Fire Blast ou Earthquake.
A escolha pela Leftovers se deve ao fato do tempo que será gasto para aumentar o ataque com Dragon Dance, mas Life Orb também é uma boa opção.

SUGESTÃO "ANTI-TANQUE"

Lista de Golpes: Draco Meteor, Flamethrower, Focus Punch, Dragon Pulse
Item sugerido: Choice Specs (aumenta o ataque especial em x1.5, mas o Pokémon usará somente o mesmo ataque até ser trocado)
Natureza recomendada: Mild
Distribua os "EVs" da seguinte forma: 6 HP / 252 SAtk / 252 Spd
Comentários:
O seu maior adversário sempre será o temível Salamence, que é mais rápido que Dragonite. Uma forma de driblar isso é tentar evitar o confronto direto com ele e usar Dragonite para derrotar Pokémon como Blissey, usando Focus Punch. A lista de golpes variada também é uma boa opção para surpreender o adversário que espera Dragon Dance + Outrage.

RAIO X



FICHA TÉCNICA

Pokémon:	Dragonite
Tipo:	Dragão / Voador
Habilidades:	Inner Focus (Previne ataques que causam o efeito de "flinching")
Atributos:	91 HP / 134 Atk / 95 Def / 100 SAtk / 100 SDef / 80 Spd
Prós:	Um ataque simplesmente arrasador, defesa acima da média dos Dragões e uma lista de golpes muito variada.
Contras:	A fraqueza x4 de ataques de Gelo pode ser um verdadeiro pé no saco. A velocidade também é um pouco baixa.



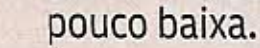
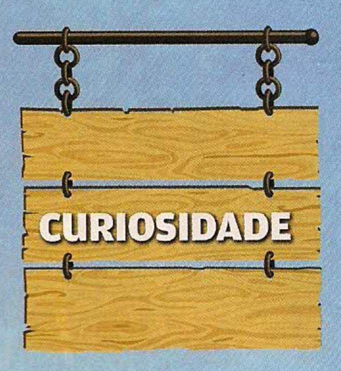
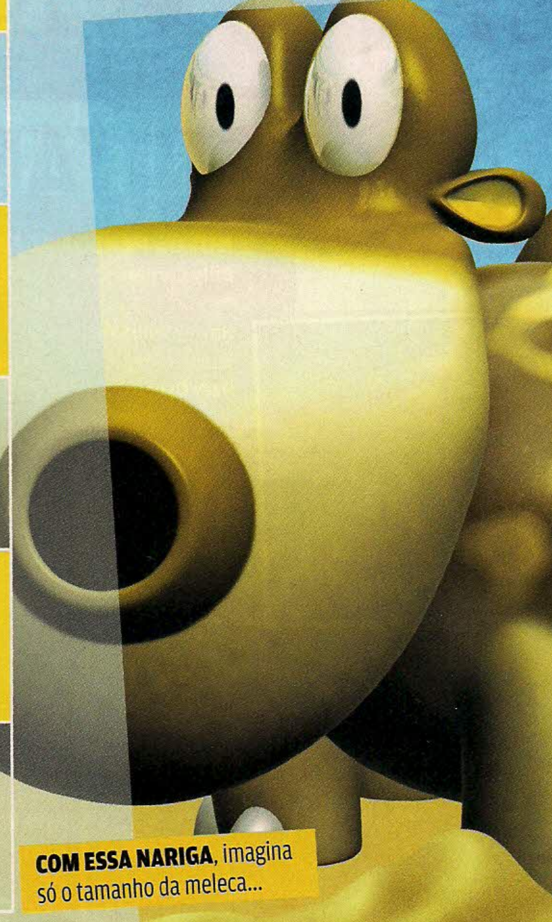


IMAGEM	EPISÓDIO	COMO ACONTECEU
	#21 Adeus, Butterfree	Na primeira temporada, a Butterfree de Ash se apaixona por outra Shiny e vai embora. O amor é lindo.
	#156 Cérebro de Ave!	Um Noctowl Shiny que estava tentando ser capturado por um pesquisador, mas acabou na Pokébola de Ash.
	#172 Um Remédio Bombástico!	O Velho Shuckle vivia procurando por esse raro Pokémon que tem um suco que atraí todos os Pokémon para quem o bebe
	#237, #238 e #374 A Luta das Lendas!	Gyrados Shiny é o mais famoso entre todos os raros Pokémon especiais. Ele apareceu em três episódios diferentes.
	#270 Essa dá Empate	Essa dá Empate Um Magneton Shiny que derrotou Pikachu na Liga Johto, mas foi batido em seguida pelo Bulbasaur.
	#361 Batalha de Ginásio nas Alturas!	Na batalha pela sexta Insígnia da terceira temporada, Winona usou um Swellow Shiny contra Ash.
	#368 O Último dia do Julgamento!	Jimmy pescou uma raríssima Magikarp shiny por um simples Charmeleon de um desconhecido.
	#391 Expectativas de Encontro	Donphans normais ficam caidinhos de amor pelo Donphans Shiny, que tem poderes poderosos.
	#541 Adeus, Dustox!	Jessie tinha um Dustox que se apaixonou por um Shiny e foi embora. Igual a Butterfree de Ash. NW



POKÉMON SHINIES

Você sabe o que é um Pokémon Shiny? Eles são Pokémon extremamente raros, que possuem cores diferentes do normal. No jogo as chances de se encontrar um desses são pequenas, e no anime foram poucas as vezes que Pokémon shinies deram as caras. Com ajuda do site PokéPlus, a gente relembra para vocês alguns desses momentos. Confira ao lado!



COM ESSA NARIGA, imagina só o tamanho da meleca...

CASTLEVANIA JUDGEMENT



HABILITE NOVAS HISTÓRIAS

Complete as exigências indicadas para habilitar novos personagens no Story Mode:

Aeon: complete a história de Dracula
Carmilla: complete a história de Eric
Cornell: complete a história de Camilla
Death e Shanoa: complete a história de Trevor
Dracula: complete o Story Mode com os seguintes personagens: Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha, Cornell, Trover, Death e Shanoa
Eric: complete a história de Maria
Golem: complete a história de Grant
Grant: complete a história de Sypha
Maria: complete a história de Alucard
Shanoa: conecte Castlevania Judgement a Castlevania Order of Ecclesia
Sypha: complete a história de Simon
Trevor: complete o Story Mode com os seguintes personagens: Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha e Cornell

NOVAS DIFICULDADES

Hard: complete o modo Story no Normal
Brutal: complete o modo Story no Hard

NOVOS PERSONAGENS

Aeon: complete o "True" Story Mode utilizando o personagem
Aeon (alternativo): conecte o jogo a Castlevania Order of Ecclesia
Death: complete o "True" Story Mode utilizando o personagem
Dracula: complete o "True" Story Mode utilizando o personagem
Shanoa: complete o "True" Story Mode utilizando a personagem
Shanoa (alternativa): conecte o jogo a Castlevania Order of Ecclesia

GUITAR HERO WORLD TOUR

NOVOS PERSONAGENS

Billy Corgan: jogue a canção "Today" com uma banda completa
Hayley Williams: jogue a canção "Misery Businees" seguindo a carreira de vocalista
Ozzy Osbourne: jogue a Ozzfest Gig seguindo a carreira de vocalista
Rockubot: complete a carreira de baterista
Skeleton: complete a carreira de vocalista
Sting: jogue a canção "Demolition Man" seguindo a carreira de baixista
Ted Nugent: vença a batalha de guitarristas na carreira de guitarrista
Travis Barker: jogue a canção "Dammit" seguindo a carreira de baterista
Zakk Wylde: vença a batalha de guitarristas na carreira de guitarrista



CHEATS

No menu de opções você verá a seção de cheats na parte inferior. Dentro da área "Cheats Menu", selecione "Enter New Cheat" e então entre com o código desejado (observação: não desafine)

Aaron: azul, vermelho, amarelo, amarelo, amarelo, amarelo, amarelo, verde
Instrumentos aéreos: vermelho, vermelho, azul, amarelo, verde, verde, verde, amarelo
Slide ativo (todas as notas serão conectadas por uma linha roxa): verde, verde, vermelho, vermelho, amarelo, vermelho, amarelo, azul
Auto Kick: amarelo, verde, vermelho, azul, azul, azul, azul, vermelho
Mudar a cor do fogo: verde, vermelho, verde, azul, vermelho, vermelho, amarelo, azul
Mudar a cor da gema: azul, vermelho, vermelho, verde, vermelho, verde, vermelho, amarelo
Mais velocidade: verde, azul, vermelho, amarelo, amarelo, vermelho, verde, verde
Roqueiro invisível: verde, vermelho, amarelo, amarelo, amarelo, azul, azul, verde
Johnny Viper: azul, vermelho, azul, azul, amarelo, amarelo, amarelo, verde
Nick: verde, vermelho, azul, verde, vermelho, azul, azul, verde
Modo Performance: amarelo, amarelo, azul, vermelho, azul, verde, vermelho, vermelho
Rina: azul, vermelho, verde, verde, amarelo, amarelo, amarelo, verde
Star Color: vermelho, vermelho, amarelo, vermelho, azul, vermelho, vermelho, azul
Habilite o AT&T Ballpark: amarelo, verde, vermelho, vermelho, verde, azul, vermelho, amarelo
Habilite todas as canções (você deve ativá-las no menu de cheats): azul, azul, vermelho, verde, verde, azul, azul, amarelo
Vocal Fireball: vermelho, verde, verde, amarelo, azul, verde, amarelo, verde

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

BÔNUS NO BANCO

Siga as dicas abaixo para obter alguns extras no banco:
Box of Tissues: deposite 100.000 Bells no banco
Gold Card: consiga o status "VIP"
Shopping Card: deposite 10.000 Bells no banco

GANHE ITENS DOANDO BELLS

Blue Feather: doe 200.000.000 Bells
Green Feather: doe 100.000.000 Bells
Purple Feather: doe 500.000.000 Bells
Rainbow Feather: doe 700.000.000 Bells
Red Feather: doe 400.000.000 Bells
White Feather: doe 600.000.000 Bells
Yellow Feather: doe 300.000.000 Bells

TOM NOOK'S POINTS

Cada 100 Bells que você gasta na loja "Tom Nook's" rende 1 ponto. Confira as premiações que são possíveis obter ao somar determinadas quantias:
Bad Bro 'stache: 2.500 pontos
Banana: 500 pontos
Hero's Cap, Majora's Mask ou Samus Mask: 6.000 pontos
Hero's Clothes, Varia Suit ou Wario Hat: 5.000 pontos
Kart: 10.000 pontos
Midna's Mask: 6.500 pontos
Peach's Parasol: 4.000 pontos
Toad Hat: 3.000 pontos
Triple Shells: 800 pontos
Yoshi's Egg: 1.000 pontos



UPGRADE PARA AS FERRAMENTAS

Golden Axe: jogue um machado normal na fonte para ter uma chance de receber o Golden Axe
Golden Fishing Rod: pegue todos os tipos de peixe
Golden Net: pegue todos os tipos de inseto
Golden Shovel: enterre uma pá normal e cave no mesmo local em que a deixou 24 horas depois
Golden Slingshot: estoure oito balões para ter a chance de que um balão derrube este item
Golden Watering Can: consiga o status de cidade perfeita por 15 dias. Fale com Pelly no hall da cidade após alcançar este feito
Silver Axe: jogue um machado normal na fonte da cidade
Silver Fishing Rod: vendida em Tom Nook's
Silver Net: vendida em Tom Nook's
Silver Shovel: obtida de Resetti's Surveillance Center na cidade
Silver Slingshot: vendida em Tom Nook's
Silver Watering Can: compre 50 sacos de semente de Toom Nook

ITENS EXTRAS

Encontre Tortimer nos seguintes feriados para obter alguns itens.
Cool Globe: Nature Day
Leaf: April Fool's Day
Picnic Basket: Labor Day
Resetti Model: Groundhog Day
Sailboat Model: Explorer's Day
Wheat Bundle: Harvest Moon



COM NOSSAS DICAS, você fica feliz igual o guri ao lado

FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT

HABILITE OS ESPERS

Para ter acesso aos Espers de FF XII, siga os seguintes passos:

Adrammelech: complete a quest "The Moorabella Cup"
Belias: termine a quest "The Camoa Cup"
Chaos: complete a quest "The Loar Cup"
Cúchulainn: complete a quest "The Odalia Cup"
Exodus: complete a quest "The Jylland Cup"
Famfrit: complete a quest "The Goug Cup"
Hashmal: termine a quest "The Fluorgis Cup"
Mateus: termine a quest "The Graszton Cup"
Shemhazai: complete o evento "Of a Feather"
Ultima: complete a quest "Hunted"
Zalera: complete a quest "The Last Step"
Zeromus: termine a quest "The Five Kings"
Zodiark: termine a quest "A Lasting Peace"

HABILIDADES PARA O CLÃ

No prólogo do jogo, é possível definir as habilidades iniciais do clã respondendo as questões com as seguintes opções:

AP Up 1: B, C, C
Clan Up 1: B, B, C
Evade Up 1: B, A, A
EXP Up 1: B, C, B
Gil Up 1: B, A, C
Lucky 1: B, A, B
Power Up 1: B, B, B
Smash Up 1: B, B, A
Speed Up 1: B, C, A





UMA FAQUINHA para cortar sashimi

DISGAEA DS

ETNA'S SECRET CHAMBER

Para chegar ao local secreto, pressione o botão atrás do trono e outro na caveira no shopping de armas. Cheque a parede atrás do Prinny na mesma sala como Longinus.

ETNA MODE NO NEW GAME +

Cheque todas as entradas em sua câmara antes do último capítulo e você terá acesso ao "Etna Mode" no "New Game +".

HABILITAR PLENAIR

Após concluir a aventura principal, fale com Plenair e selecione a opção que está vazia. Ela se unirá ao grupo automaticamente.

DESBLOQUEIE OS COMENTÁRIOS DE PRINNY

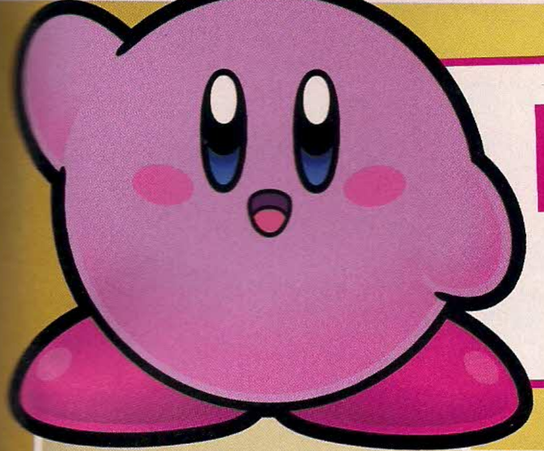
Para habilitá-lo, comece um novo jogo a partir do "New Game +". A maneira mais fácil de obter o comentário é perder para o "midboss" para criar um novo save no modo "New Game +".

CLASSES EXTRAS

Angel: tenha uma Cleirc, uma Knight e uma Archer, todas no nível 100 ou superior
Archer: obtenha nível 3 ou superior em Bow Weapon Mastery
EDF Soldier: obtenha nível 30 ou superior em Gun Weapon Mastery
Galaxy Mage: evolua um Prism Mage até o nível 50
Galaxy Skull: evolua um Prism Skull até o nível 50
Knight: tenha uma Warrior e uma Mage no nível 10 ou superior
Majin: tenha um Warrior, Brawler, Ninja, Rogue e Scout, todos no nível 200 ou superior
Ninja: tenha um Fighter e um Warrior no nível 10 ou superior
Prism Mage: evolua um Star Mage até o nível 35
Prism Skull: evolua um Star Skull até o nível 35
Ronin: tenha uma Warrior e uma Fighter no nível 10 ou superior
Scout: tenha 2 Fighters e Warrior no nível 5 ou superior (válido tanto para o sexo feminino quanto para o masculino)
Star Mage: consiga um Fire, Ice e Wind Mage e eleve o nível dos três até 5
Star Skull: consiga um Fire, Ice e Wind Skull e eleve o nível dos três até 5
Thief: tenha um Fighter e Warrior no nível 5







KIRBY SUPER STAR ULTRA

HABILITE FILMES BÔNUS

Dyna Blade: jogue em Dyna Blade
Flying Fortress Kabula: jogue em Revenge of the King
Friends and Sun: complete Revenge of Meta Knight
Gourmet Race: jogue em Gourmet Race
Grand Opening: veja a abertura do jogo
Great Cave Offensive: jogue em Great Cave Offensive
Great Escape-Hero Up High: complete a Great Cave Offensive
Halberd Scenes 1 - 3 : jogue em Revenge of Meta Knight
Halberd Scenes 4 - 6: jogue em Revenge of Meta Knight
Halberd Scenes 7 - 9: jogue em Revenge of Meta Knight
Kirby's Triumphant Return: complete Milky Way Wishes
Live Healthy: derrote Dyna Blade
Marx's Mad Plan: jogue em Milky Way Wishes
Milky Way Wishes: jogue em Milky Way Wishes
Original Kirby Movies: derrote Helper to Hero com todos os ajudantes
Revenge of Meta Knight: jogue em Revenge of Meta Knight
Revenge of the King: jogue em Revenge of the King
Spring Breeze: jogue em Spring Breeze
Staff Credits: complete Milky Way Wishes
To the Battlefield: jogue em Milky Way Wishes
Tomorrow's Wind: derrote King DeDeDe em Spring Breeze
Video 00: complete Helper to Hero utilizando todos os ajudantes
Vídeo 31: complete Meta Knightmare Ultra
Vídeo 34: complete The True Arena
Vídeo 35: complete o jogo com 100%



MINIGAMES EXTRAS

Complete os desafios a seguir para habilitar alguns minigames:
Dyna Blade: derrote Sping Breeze
Gourmet Race: derrote Spring Breeze
Helper to a Hero: complete The Arena
Megaton Punch: complete The Arena
Meta Knightmare Ultra: complete Revenge
Milky Way Wishes: derrote Spring Breeze, Dyna Blade, The Great Cave Offensive, Gourmet Race e Revenge of MetaKnight
Revenge of MetaKnight: derrote Spring Breeze, Dyna Blade, The Great Cave Offensive e Gourmet Race
Revenge of The King: complete Milky Way Wishes
Samurai Kirby: termine Meta-Knightmare Ultra
The Arena: complete Milky Way Wishes
The Great Cave Offensive: derrote Spring Breeze
The True Arena: complete The Arena, Helper to Hero, Revenge of the King e Meta Knightmare Ultra

HAL ROOM (SALA SECRETA)

Se você for ao Stage 2 em "Revenge of the King", verá uma sala secreta com a palavra HAL. Para encontrá-la, vá para a área com um botão de pedra. Quando você apertá-lo e os blocos quebrarem, vá para a esquerda e pressione-o para cima e aparecerá uma porta. Atravesse-a e você verá um mini-chefe; derrote-o e siga à direita para encontrar a sala com as palavras HAL e um Invisible Candy.

PERSONAGENS DE "MARIO" EM KING DEDEDE BATTLE

Quando você estiver batalhando contra o último chefe em "Spring Breeze" (King DeDeDe), se você seguir para a esquerda, à direita da arena, poderá ver alguns personagens que marcaram presença nos jogos da série Mario.

MÚSICA ALTERNATIVA NA TELA DE SELEÇÃO

Para ouvir uma canção alternativa na tela de "Game Select", vença todos os desafios em "The Arena".

SOUND TEST

Para acessar esta opção e ouvir todas as canções de Kirby Super Star Ultra, complete "Milky Way Wishes".

VOCÊ CONFIARIA em um rei chamado... Dedede?



DETONADO 2ª PARTE

Castlevania: Order of Ecclesia

Console: DS

Produção: Konami

Desenvolvimento: Konami

Gênero: Ação

Jogadores: 1

Continuação do detonado publicado na Nintendo World nº 117

ANTÍDOTO CONTRA VAMPIROS

Quem precisa de Richter?

— Pablo Raphael

INTRODUÇÃO

Os habitantes de Wygol foram seqüestrados pelas forças do mal e Shanoa deve resgatá-los, enquanto se prepara para enfrentar um inimigo muito mais poderoso: o temível Drácula!

WYGOL VILLAGE

De volta à Wygol, visite a loja de Mônica, troque os Cotton Threads por um Cotton Dress. Se tiver dinheiro, invista em um Sequined Dress. Salve o jogo e vá para o novo local no World Map.

TYMEO MOUNTAINS

Ao entrar na nova área, agache-se no meio das velas para pegar as Blue Drops. Vá em frente e escale a passagem vertical até o topo, onde há um Save Point. Use-o e desça para chegar à saída da esquerda. Detone os Rock Knights com Macir e Torpor. Essa combinação será útil contra todas as criaturas dessa área. Quando chegar ao Nightmare, use Torpor para derrotar o cavalo e cuidado com as estalactites que vão despencar assim que ele for derrotado. Esquive-se delas e depois use-as como plataformas para sair da sala.

Adiante você encontrará Skull Spiders. Mate várias das aranhas e tente pegar o Fidelis Aranea Glyph. Pegue o cogumelo e derrube a parede atrás dele para pegar o Empress Ring. Siga para cima e para a direita. Ao final, use o Magna Glyph para continuar avançando para o alto. Nesses casos, o caminho é sempre para o alto e para a direita.

Enfrente alguns monstros e continue seguindo até encontrar Laura. Salve-a com Torpor e siga adiante, sempre à direita. Chegando no topo, vire para a esquerda e ative o Warp. Suba e quando chegar ao topo, vá para a esquerda. Mate os Skull Spiders, passe sob as pedras e destrua a estátua para pegar Fides Fio. Siga em frente para um MP Max Up. Ao sair da caverna, siga para a esquerda até retornar ao World Map.

WYGOL VILLAGE

Entregue a Chamomile e qualquer Rue que tiver para Abram, assim você pode comprar Anti-venon e Uncurse Potions na loja dele. Entregue o Lapis Lazulli para Laura e ela fará um Lucky Clover. O item é caro, mas vale cada centavo. Salve o jogo e vá para o novo ponto no World Map.

MISTY FOREST ROAD

Mantenha a combinação Macir/Torpor contra os inimigos dessa área e use os Blue Drops que pegou em Tymeo Mountais sempre que possível: Torpor é ótimo contra os Spectres e Gravediggers. Na segunda sala você encontra os Bitterflies e um Black Fomor. Elimine as Bitterflies e roube a magia Umbra do Fomor antes de derrotá-lo. Siga para a próxima área, pegue o Glyph Vol Macir na estátua. É um upgrade do Macir. Muito bem, equipe-o e siga para a esquerda. Detone o Werebat ou ele ficará enviando morcegos pra cima de você.

Ao final do caminho você encontrará um Enkidu e um White Dragon. Ataque o dragão primeiro, com golpes à distância. Assim é mais fácil esquivar de seus ataques. Depois de acabar com ele, derrotar o Enkidu será muito mais fácil.

Pegue o tesouro, continue para a esquerda. Na última sala prepare-se para mais Werebats e Bitterflies. Volte para Wygol, abasteça-se de poções se precisar, salve o jogo e vá para a Skeleton Cave no World Map.

SKELETON CAVE

Logo de saída, enfrente os Skeletons e os Dullahans. Esquive de seus ataques e pegue o Vol Confodore. Embora seja um ataque mais poderoso, permaneça com Vol Macir nessa fase, seu dano é mais efetivo contra esqueletos. Siga em frente, derrube os Bone Pillars e Dullahans até chegar ao baú de tesouro. Hora de descer.

Nessa caverna você enfrentará um novo inimigo: o Skeleton Heroe. Fique atento aos raios que saem de sua espada e não terá maiores problemas. Vá para a esquerda e no fim do caminho, desça e vire à direita. Quando enfrentar o Skeleton Rex, lembre de se afastar quando ele abrir a boca, pois ele dispara uma

DICAS ÚTEIS

Como os White Fomor não são difíceis de derrotar e seu único ataque é o Vol Luminatio, sinta-se livre para absorver muitos Glyphs deles e melhorar seus atributos.





SÓ FALTA UMA MÚSICA para "sacodir o esqueleto"

baforada de fogo. Elimine-o e ao White Dragon e vá para a próxima área.

Use Luminatio para derrubar os Bone Pillars abaixo de você. É um pouco demorado, mas é o método mais seguro.

Depois de acabar com eles, desça e pegue o tesouro e o MP Max Up.

Quebre o bloco da esquerda para recolher Black Drops. Use-as e siga para a esquerda. Enfrente os dois Skeleton Rex e salve o jogo. Hora de encarar mais um chefão.

Chefe: Maneater (2500 HP/ 1500 EXP)

Ele tem ataques poderosos mas em contrapartida não é difícil de ser atingido. Dependendo do seu nível, é uma luta fácil. Use Vol Macir e Iluminatio contra ele. Quando ele disparar seus ossos, você pode esquivar-se ou mesmo destruí-los antes que acertem Shanoa.

Fique de olho nos tentáculos: quando eles pulsarem é porque o monstro vai usar Sonic Wave. É só estar atento e esquivar-se na hora certa.

Espere Maneater revelar todos seus tentáculos e então use Union Glyph para causar muito dano a ele. Continue batendo, esquivando de seus ataques e em pouco tempo o monstro estará derrotado.

Após a cena, liberte George do torpor e Shanoa receberá a Ordinary Stone. Com esse item vêm a habilidade de dar pulos duplos. Como não há saída ou Warp na Skeleton Cave, faça o caminho de volta e aproveite para pegar os tesouros que estavam inacessíveis na entrada da caverna. Depois, retorne para a vila.

WYGOL VILLAGE

Compre poções, principalmente Antivenon. Salve o jogo e retorne para as seguintes áreas para pegar tesouros que estavam fora de alcance: Tymeo Mountains, Monastery e Minera Prison Island. Após explorar essas regiões, retorne, salve o jogo e vá para a nova área do World Map.

SOMNUS REEF

Outro nível aquático. Evite o enorme peixe Decarabia e vá para a direita. Contra as serpentes, use o Ignis Glyph. Cuidado com as partes que elas soltam pois são venenosas. No final da área, suba na caixa sobre a água, entre na caverna e encontre um Warp. Ative-a e desça até encontrar o Sea Demon. Derrote-o com Vol Fulgur e pegue os tesouros. Continue para a direita até chegar a um grande buraco. Desça por ele.

Na próxima área você vai conhecer as Lorelai, sereias amarradas à peixes gigantes. Evite o bafo de gelo e não terá problemas. Pegue Vol Arcus na estátua, desça até a cova com os Fishheads e pegue o MP Max Up no baú. Retorne e vá para a esquerda.

Há um par de Decarabias sobre você. Use Vol Fulgur para abrir caminho e suba. Na sala seguinte, mate a Decarabia e pegue a Reinforced Suit. Siga para a esquerda até encontrar Anna e seu gato, Tom. Liberte-os e volte para a câmara vertical com as duas Decarabias. Desça, vá para a esquerda e mate a Lorelai e os Saint Elmos no baú, continue para baixo até a sala com o Warp e o tesouro. Após abrir o baú, vá para a direita. Há um Heart Max Up no centro da sala. Pegue-o e suba para a saída superior direita. Salve o jogo e prepare-se para mais um chefão.

Chefe: Rusalka (2800 HP/ 2000 EXP)

Não fique muito perto dessa sereia. O melhor é equipar Arcus nas duas mãos e manter distância, tomando cuidado para não ser encurralado. Salte sobre ela se necessário. Quando ela gritar "Maelstron" ou "Rage be Wild!", vá para trás de um pilar para escapar da onda que varrerá a tela. O Union Glyph não é eficaz contra Rusalka, então fique com Arcus até ela morrer.

Avance para a próxima sala, pegue os tesouros e o HP Max Up na saída superior direita. Volte até a saída da sala anterior. Atravesse a câmara vertical com as três Decarabias e vá para a sala da direita, que tem ainda mais desses peixes gigantes. Elas não podem atingi-lo no arco da porta nem na alcova onde está o tesouro. Vá subindo até achar uma passagem para a superfície. Entre na caverna e resgate Serge. Ataque o bloco sobre a entrada da caverna para pegar Vic Viper.

Vá para a direita e quando chegar à beira d'água na segunda tela, desça para encontrar uma estátua. Equipe Vol Macir e Luminatio. Quebre a estátua e use Glyph Union para matar os Saint Elmos que chegarem perto. Absorva Vol Ascir e retorne para Wygol Village. Salve o jogo, compre poções se precisar e vá para a nova área.



BELEZA GRÁFICA e uma heroína bonitona no DS



CRIATURAS ABISSAIS para Shanoa combater







GIANT'S DWELLING

Livre-se rapidamente do Beast Skeleton e dos Ectoplasms com Ignis e Vol Macir. Não deixe os Ectoplasms tocarem em você ou vai pegar o status Cursed. Vá para a direita e após matar a Lady Cat, quebre o arco sobre a porta para pegar o Temperance Ring.

Na próxima câmara, Automaton ZX26 espera por você. Use Ignis e Vol Fulgur contra ele e seus companheiros, suba na plataforma e avance. Miss Murder vai aparecer. Fique sob a janela de onde ela surge e use Vol Macir para acabar com ela. No canto superior esquerdo há um Save Point. Salve o jogo e vá para a saída do canto superior direito para resgatar Daniela. Desça, saia pela direita e equipe Ignis e Luminatio para vencer a Curse Diva. Passe pelos caixões, enfrentando os zumbis e esqueletos. Atrás do balcão há um baú com Black Drops. Avance até a sala com quatro saídas. Vá para a porta da direita até chegar a uma estátua com o poderoso Vol Secare Glyph. Retorne até a sala das quatro portas e pegue a saída superior esquerda. Siga até o Save Point e encontrará o próximo chefe.

Chefe: Goliath (4200 HP/ 2500 EXP)

O grandalhão bate duro mas seus ataques são fáceis de evitar. Comece a luta com Vol Secare + Ignis Glyph Unions, depois continue com esses dois ataques. Quando ele atacar, concentre-se em esquivar os golpes, pois Goliath pode matá-lo com poucos golpes. Quando ele correr para encurralar você, deixe que o gigante pise sobre Shanoa. Assim você toma dano, mas evita um ataque fatal e sem escapatória.

Após derrubar Goliath, assista a animação, absorva Dominus Anger e volte para Wygol ou vá para Ecclesia falar com Barlowe. Após a conversa, siga para a nova área.

TRISTIS PASS

Vá para a esquerda, entre na caverna, pegue o tesouro e siga para o topo. Quando ativar a Warp, desça. Use Vol Ascia para cuidar dos Baloon Pods abaixo de você. Enfrente o Lizardman algumas vezes para pegar o Vol Scutum. Salve o jogo na sala da direita e quando chegar ao piso térreo, vire à esquerda.

Não abra o baú após o Giant Skeleton, é um Mimic. Enfrente outro esqueleto e avance até a cachoeira congelada. Salte até o topo da sala, caminhe pelo gelo até a Magnes Rock. Use Magnes para impulsionar Shanoa até o alto do morro, onde poderá pegar Vol Grando. O gelo vai derreter. Desça pela cachoeira e vire à direita. Suba na plataforma à esquerda e quebre o muro para encontrar Irina, a última moradora de Wygol. Volte e saia pela esquerda.

Para evitar os morcegos, use Magnes para arremessar Shanoa por cima deles.

Use Ignis e Vol Grando contra os inimigos dessa fase. Na sala com as aranhas, pule para o topo e ative o Warp. Vá para a esquerda, pegue os tesouros e vá para o topo da montanha. Enfrente o Thunder Demon e continue para a esquerda até a estátua com Vol Hasta. Desça pelas plataformas para pegar alguns tesouros e um Chariot Ring. Volte e saia pela esquerda.

Você já viu essa sala antes, algumas vezes. Enfrente as aranhas, pegue os tesouros, suba e vá para a esquerda até uma nova área. Mate os Lizardman, pegue Irine Pecúnia na estátua e o MP Max Up. Saia da caverna, suba nas árvores e vai encontrar Body Suit. Saindo daqui, volte para Wygol e depois vá para a nova área.

OBLIVION RIDGE

Avance com Vol Secare e Ignis nos lobisomens e Vol Macir nos esqueletos e Lizardman. No final da fase há uma estátua. Para chegar até ela, suba no bloco em frente à estátua e quando um Altair passar, salte sobre ele, pule de novo e quebre a estátua e salte de volta para a plataforma. Pegue Sapiens Fio. Desça, vá para a direita, salve, vire para a esquerda e detone mais um chefão.

Chefe: Gravedorkus (3600 HP/ 3000 EXP)

Para derrubar o peixão, use Vol Grando em ambas as mãos e Sapiens Fio no Red Glyph. Logo no começo saia da plataforma central pois Gravedorkus vai mergulhar sobre ela. Use Glyph Union quando o chefe atirar seus espinhos e quando ele estiver atordoado após bater no muro. Evite ser envenenado, mantenha Sapiens Fio ativo e após algum tempo, você terá derrotado mais um monstruoso chefão.

Salve o jogo, vá para a esquerda e use a Stone Rose como escada para chegar na plataforma por onde você entrou. Derrote os Werewolf nessa sala para pegar um Diamond e o Hermit Ring. Então volte até o World Map, vá para Ecclesia e converse com Barlowe. Abasteça-se em Wygol: recomendo comprar várias poções de Anti-Venon e Uncurse antes de ir para a nova área.

ARGILE SWAMP

Mais uma fase sidescrolling. Apenas avance até o final. Use Ignis + Vol Secare Glyph Union no Jersey Devil. Quando enfrentar o Chosen Une, jogue Ignis nele rapidamente para não ser envenenado. Cuidado com as Mandragoras que saem do solo. Para vencer o Owl Knight, mate primeiro a coruja e depois concentre os ataques no cavaleiro. Ao final retorne para Wygol se precisar e depois vá para a Mistery Manor.

MISTERY MANOR

Só vá para esse estágio após salvar todos os aldeões, caso contrário terá um final prematuro e ruim. Ao entrar, siga para a esquerda, mate o Mad Butcher e pegue o Vol Luminatio do White Fomor. Feito isso, continue avançando. Na sala, após o Flea Man, mate os inimigos e suba para pegar uma sacola com duas mil moedas. Volte para a sala anterior e suba para sair pelo canto superior esquerdo. As próximas salas são semelhantes e você não terá dificuldade em atravessá-las. Depois disso, volte para o piso mais baixo e vá para a saída da esquerda. Vá para a direita, salve o jogo, volte e siga para a esquerda até uma sala cheia de espinhos. Atravesse cuidadosamente para pegar Vol Umbra. Retorne, salve novamente, continue para a direita. Assista a animação e prepare-se para enfrentar Albus.

Chefe: Albus (4000 HP/ 0 EXP)

Equipe Vol Secare e Vol Umbra logo no começo da luta. Sapiens Fio é recomendável para







aumentar o dano dos seus ataques. Use o máximo de Glyph Unions que puder logo no início. Quando ele tiver tomado dano suficiente, irá usar seu First Shot. Nesse ataque o Acerbatus Glyph aparece e você precisa absorver esse poder. Quando conseguir, troque Vol Secare por ele e ataque Albus com Acerbatus e Vol Umbra para causar dano massivo ao chefão. É uma longa luta, mas esquive os ataques dele, absorva Acerbatus sempre que possível e ataque sem parar até que Albus esteja derrotado.

Absorva Dominus Agony. Se você não salvou todos os aldeões, o jogo terminará aqui. Caso contrário, Shanoa precisa de respostas. Volte para Wygol, salve o jogo, recarregue suas poções e corações e vá para Ecclesia.

ECCLESIA

Converse com Barlowe. Chegou a hora de lutar contra seu antigo mestre.

Chefe: Barlowe (4000 HP/ 0 EXP)

O foco nessa luta está em escapar dos ataques de Barlowe, principalmente de Glacier, quando ele congela o piso. A melhor combinação para esse chefe é Vol Secare, Vol Luminatio e Sapiens Fio. Absorva Globus quando Barlowe tentar usar o poder e abuse do seu Glyph Union para acabar com seu mentor.

DRACULA'S CASTLE: NIGHTMARE GATE

Entre no castelo, encontre o Save Point à direita. No alto, do lado oposto ao Save há um Heart Max Up. Suba e ao chegar ao topo, pegue o caminho da esquerda. A próxima sala tem Black Panthers e um Peeping Eye. Livre-se deles e salte sobre a plataforma mais alta do canto direito. Agache para pegar as White Drops. Siga até a biblioteca.

LIBRARY: BLOODY TOMES

Suba até encontrar a Draculina, pegue o HP Max Up no canto superior esquerdo da sala. No salão, há uma Warp no lado direito e o Save Point está à esquerda. Antes de continuar, suba e pegue o MP Max Up no canto superior esquerdo.

Chefe: Wallman (9999 HP)

O segredo para derrotar Wallman é absorver seus Paries Glyphs, antes das bombas atingirem o solo. Para fazê-lo, espere o momento em que as bombas não danificam o bloco azul perto do chefe. Nessa hora, salte para lá e absorva o Glyph. Golpeie Wallman sempre que possível e evite às chamas. A luta é um pouco demorada, mas lembre-se que ao absorver Glyphs você melhora seus atributos.

Ao final da luta, equipe Paries Glyph e use-o para atravessar o muro de energia. Quebre a estátua e pegue Melio Confedere. Desça e siga para a esquerda. Na próxima área você encontra uma Draculina na parte superior e três Mad Butchers no piso. Quebre a parede atrás da Draculina para pegar Reflectio Glyph e o Hanged Man Ring. Atravesse a sala de jantar com os dois Tin Man.

No final, desça para pegar o Dextro Custos Glyph e retorne até o Nightmare Gate.

NIGHTMARE GATE

Vá para a passagem acima da sala de Save, siga para a esquerda e atravesse o muro de energia com Paries Glyph. Abra o baú para um HP Max Up. Desça as escadas para a próxima área.

UNDERGROUND LABYRINTH: FLIRTING WITH SHADOWS

Desça a escadaria e siga para a esquerda. Na próxima escadaria, entre na sala à esquerda e dentro da sala em chamas. No final da área pegue Vol Ignis. Enfrente os Nova Skeleton e aproveite para pegar Nitesco Glyph com eles. Faça o mesmo com os Porkir para obter Fidelis Porkir.

Quando chegar na passagem dupla, pegue o MP Max Up no canto inferior esquerdo e no final da passagem, no canto superior direito, encontre as Mercury Boots. Continue descendo e vai encontrar um Warp Point no meio das escadas e um Save quando chegar ao piso térreo.

hefe: Blackmore (5000 HP)

O canto esquerdo é o único lugar seguro nessa luta. Equipe o Nitesco Glyph ou, caso você não tenha, o seu ataque a distância mais potente. Esquive-se dos ataques, mova-se com cuidado para escapar dos Shadow Comets e use pulo duplo para escapar da sombra.

Depois que derrotar Blackmore, siga para a direita. Não suba, continue em frente até a próxima área. Suba até chegar a uma sala e pegue o Heart Max Up sobre o Red Smasher. Desça até encontrar o Flea Man. Livre-se dele e aplique Lizard Tail (baixo + B) diversas vezes, até destruir o chão. Pule para o subterrâneo e vire à esquerda para uma Super Potion. Siga para a direita e atravesse o muro com Paries Glyph. Pegue Felicem Fio. Salte e bata na parede da direita para achar outro muro de energia. Novamente, use Paries para atravessar e pegue Rapidus Fio. Também vai encontrar outra entrada para o castelo.

Volte até a área após o confronto com Blackmore. Dessa vez, vá para cima. Na sala em que as pedras ficam caindo do teto, use Paries para atravessar o muro de energia. Suba até o topo para pegar Lapiste Glyph. Volte para fora e suba para a direita. Na próxima área, quebre a parede da esquerda para algumas White Drops.

Na câmara d'água, empurre o segundo bloco para baixo e só então empurre o primeiro bloco. Suba até chegar à próxima área.

BARRACKS: DISTANT MEMORY

Pegue o Melio Hasta Glyph no começo. O Save Point está dentro da câmara à direita desse salão. No canto superior esquerdo há um Heart Max Up. Saia pela direita. Há uma sala secreta atrás do Lizardman Blade. Quebre a parede para entrar e obter HP Max Up. Siga para a área externa. Enfrente os Blade Masters e após derrotar o Lizardman, agache-se na plataforma do lado esquerdo para pegar Red Drops.

Siga para a direita no próximo prédio para encontrar o Warp Point. Suba para o próximo andar, quebre a parede do lado esquerdo e entre na sala secreta. O baú contém o Moon Ring. Vá para a próxima área.

MECHANICAL TOWER: STYX PASSAGE

Absorva Vis Fio Glyph da estátua. Salve o jogo na sala do canto superior esquerdo. Siga pelo caminho central, para a esquerda e quando chegar à uma sala maior, desça e entre na porta da direita. Use Magnes ou Rapidus Fio para passar pelos espinhos. Na área seguinte, enfrente o Automaton ZX27. Tente absorver o Arma Machina da criatura. Saia pelo térreo e detone mais dois Automaton antes de chegar à última sala.

Você precisa acertar os dois interruptores ao mesmo tempo, com um ataque elétrico. Use Melio Hasta + Vol Fulgur Glyph Union, dê um pulo duplo e acerte o interruptor do alto. Assim que tocar o solo, acerte o outro. Feito isso, pegue o Morbus Glyph. Volte para a parte externa, vá para a esquerda e desça até a parte inferior.

ARMS DEPOT: CRY IN THE NIGHT

Avance para a esquerda até o final. Quebre o muro, entre na sala e pegue o HP Max Up. Vá para baixo e entre na sala da direita. Cuidado com a Spectral Sword. No final da passagem há uma estátua com Melio Scutum Glyph. Agora vá para a esquerda para pegar Melio Culter e Melio Falcis Glyph em outra estátua. Vá para as escadarias e entre na sala da esquerda para salvar o jogo.

Chefe: Eligor (3000 HP)

Comece destruindo os cristais nas pernas dianteiras. Esquiva da espada e não fique muito perto das pernas ou será atingido. Quando ele erguer as pernas dianteiras, mova-se para baixo de Eligor e equipe o melhor Alcia Glyph que tiver em ambas as mãos. Use Alcia para destruir os "braços" do monstro. Agora, quando o chefe pular, vá para trás dele e destrua os cristais das pernas traseiras, esquivando-se de sua cauda afiada. Feito isso, Eligor vai cair. Suba pelo corpo do monstro e acerte o cristal em sua cabeça com seus melhores ataques.

Na câmara logo a seguir, pegue Arma Custos Glyph. Volte até o Warp Point e vá para os Barracks. De lá, siga para as Mechanical Towers.

MECHANICAL TOWERS: STYX PASSAGE

Dessa vez, pegue o caminho de cima. Durante o trajeto, cuidado com as Medusas e Gorgon, pois o toque delas petrifica Shanoa. Passe pelos espinhos com Magnes e pegue o Valkyrie Mask na parte superior dessa área. Avance para o topo. Na próxima sala quebre a parede da direita e pegue o HP Max Up. Na mesma sala, indo para a esquerda há um baú com uma Heart Cuirass. Pegue-o e prossiga até a porta da direita. Passe pelas medusas, mate os Bugbears e na última sala pegue o Death Ring dentro do baú.

Volte para a sala onde estava o Heart Cuirass e siga pela porta do canto esquerdo. Na área superior, vá para a direita para ativar o Warp e chegar ao Save Point. É hora de enfrentar a Morte.

Chefe: Death (4444 HP)

Tenha certeza de que está com o máximo de Hearts antes de entrar nessa luta. Equipe seus melhores itens que dêem bônus ao seu ataque e força e use o Death Ring. Quanto aos Glyphs, uma boa escolha é usar Melio Falcis, Nitesco e Vis Fio. Ative Vis Fio e abuse dos Union Glyph para vencer a Morte.

Na sala seguinte, pegue Sinestro Custos Glyph. De volta à área inferior, pegue o caminho da esquerda no penhasco. Avance até encontrar o Cerberus Lock. Para abrir caminho, pise no botão com todos os Custos Glyphs equipados. Use os Custos para iluminar a estátua de Cerberus. Vá direto para cima, entre na sala da esquerda para salvar e então avance para a área da direita.

FINAL APROACH: DUST TO DUST

Siga o caminho para a área superior. Após detonar alguns Cave Trolls, prossiga pela porta da esquerda. Passando a Lilith e os Final Knights há uma sala com infinitos Winged Skeletons. Pegue o MP Max Up, um tesouro e o Volaticus Glyph, que dá a Shanoa o muito útil poder de voar.

Use-o para chegar ao topo dessa sala e pegar vários tesouros. Retorne para a área anterior e prossiga para cima e para a direita. Avance pela sala com o Blade Master e o Bugbear perto da porta, quebre o muro sobre a entrada para pegar o Judgement Ring. No alto, à direita, está o Warp Point e para baixo, à esquerda, um baú com Heart Max up. Na mesma área, use Volaticus para voar até o teto e quebre-o. No terraço há vários tesouros para Shanoa.

A próxima sala é o Save Point antes do chefe final. Recomendo que antes de enfrentá-lo você volte pelo Warp até Wyngol, abasteça-se, compre novos itens, faça as sidequests da vila e explore as outras regiões para encontrar os itens e tesouros secretos que ainda restam. Assim que estiver pronto, volte aqui, salve o jogo e entre na sala. Dracula espera por você.

Chefe: Dracula (9999 HP)

Tenha o máximo de itens de cura que conseguir, pelo menos 120 Hearts e equipe Death Ring e Judgement Ring, assim como outros itens que aumentem seu ataque e força. Use os seguintes Glyphs: Melio Falcis, Nitesco e Dominus Agony. Quando a batalha começar, chegue junto do vampiro, ative Dominus Agony e acerte-o com Melio Falcis + Nitesco Union Glyph. Ignore seus ataques e acerte o inimigo o máximo que puder. Como Dominus Agony diminui a sua HP, fique atento para usar poções de cura. Quando ele estiver quase derrotado, você deverá usar Dominus Anger e Dominus Hatred para acabar essa batalha.

Parabéns, você terminou Order of Ecclesia. Aproveite o final! NW



QUE COLAR bonito, Laura...

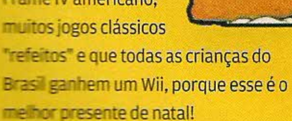


COMUNIDADE

CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

CARTA DO MÊS



SUPER MARIO NOEL

2008 foi um ano demais para a Nintendo. O Wii mostrou que jogabilidade é mais importante do que "gráficos másculos"; Smash Bros Brawl mostrou que jogo de luta não precisa ser simplesmente "um contra um" para dar certo; Mario Kart Wii mostrou que a Nintendo também sabe fazer um modo online de causar inveja; Animal Crossing expandiu a comunidade do console com o WiiSpeak; Okami provou que mesmo um remake ainda pode virar um sucesso; Wii Fit expandiu o conceito de jogar videogame graças aos seus minigames de equilíbrio e exercícios físicos com a Balance Board e No More Heroes calou a boca dos preconceituosos que chamavam o Wii de "videogame infantil". É, são tantos jogos que em 2008 passaram e brilharam o led azul do Wii que fica até difícil citar todos. Quais são minhas expectativas para 2009? Ha! Lutando em nome da Nintendo, não tenho dúvida de que são as melhores possíveis. Porque como diz na capa da NW, é Nintendo ou NADA! E eu já enviei a minha cartinha de natal para o Mario Noel (mal vejo a hora dele descer pela chaminé!): desejo paz e esperança para o Reino dos Cogumelos, quero No More Heroes 2, Mad World, Fatal Frame IV americano, muitos jogos clássicos "refeitos" e que todas as crianças do Brasil ganhem um Wii, porque esse é o melhor presente de natal!

José Martins
Por e-mail

Você relembrou muito bem o legado do Wii em 2008, mas o DS mandou avisar que ficou um pouco triste por você ter se esquecido dele. Afinal, o ano também brilhou para o pequenino da Big N, com jogos como o desafiante Professor Layton and the Curious Village, os frenéticos Ninja Gaiden e The World Ends With You e o simplesmente excelente Order of Ecclesia. Ah, Zé, o Mario Noel disse que vai aparecer de barba branca na sua casa subindo pelo cano, porque descer a chaminé é coisa para os fracos! Já prepara aí sua coleção de NWs para alegrar o bom velhinho mostrando que foi um bom rapaz e não perdeu nenhuma edição...

"FILMA EU, GALVÃO"

Nunca nenhum e-mail meu apareceu na revista, mas desta vez vai aparecer porque assim como o Cebolinha eu tenho um plano infalível: é natal e o MisterN com certeza vai vasculhar a caixa de entrada da redação procurando e-mails natalinos para combinar com a edição, então tudo o que eu tenho que fazer é mandar uma mensagem de natal! Lá vai: feeeeeeelizzzzzzz naaaaaaataaaaal e feeeeelizzzzz aaaaanoooo nooooovoooo para tooooodoooos voooocêêêês aaamiiiiigooooos.

Cláudio Marcos
Petrópolis/RJ

Acredite, caro leitor: eu editei esse e-mail do Cláudio e cortei pelo menos o triplo da repetição de letras que consta ali. Depois de escrever isso, ou ele pirou de vez ou as vogais do teclado dele afundaram...

Wii + JOGOS = FÉRIAS

Gosto muito de ler a Nintendo World, principalmente as páginas de lançamento de jogos do Wii. Sou um grande admirador do console branco, tanto que tenho um, mas não tenho coragem de destravá-lo, pois acho muito arriscado. Como os jogos

ÍNDICE

originais no Brasil não são muito baratos eu gostaria de pedir que vocês da NW me enviassem os dez melhores títulos de Wii para que eu não jogue dinheiro fora.

Francisco Mello
Por e-mail

Pergunta certa na hora certa! Corra para a página 44 e curta suas férias com os melhores jogos Nintendo que se tem notícia.

CASTELO DA VÂNIA

Tenho uma reclamação a fazer ao Koji Igarashi: porque ainda não fizeram um remake de Castlevania Symphony of the Night para o DS? É certeza que iria vender horrores! Mas a Nintendo é o máximo! Ninguém nunca vai se igualar a ela! E obrigado pelo detonado de Castlevania: Order of Ecclesia na edição #117, espero a continuação.

Estevão Santos
Por e-mail

A continuação de Order of Ecclesia já está em suas mãos, Estevão, agora é só pegar o DS e detonar. Quanto a Symphony of the Night poderia até vender bem no DS, mas quem precisa de ônibus quando se tem carro? A série no DS já está indo bem demais, e vem mais Castlevania por aí!



ATENÇÃO!

A revista Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

DÊ SEU RECADO

Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho – São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050

O FUTURO PODE ESPERAR

Eu sabia que um dia minhas NWs iriam valer a pena. Eu sempre comprei a revista de vocês (sempre mesmo!), mas nunca tive um console Nintendo, no máximo eu jogava na casa de algum amigo. Mesmo assim, comprava a revista por amar tanto o Miyamoto e seus jogos surpreendentes. Neste fim de ano, que foi meu aniversário, consegui um Game Boy Micro. Uau! Que felicidade. Para muitos que estão lendo isso, podem achar pouca coisa se comparado ao Wii e Nintendo DS, mas eu não ligo. O Micro agora está no meu bolso igual meu relógio está no meu pulso – ou seja, sempre. Além do mais, tenho tanta coisa pra jogar que nem quero pensar em nova geração ainda. Castlevania Aria of Sorrow, Mario Kart, Pokémon, Metroid: Zero Mission, Golden Sun, Zelda Minish Cap,... É, o futuro que trate de esperar sentado.

Júlio Batista
São Paulo/SP



Pequenos e agradáveis flashbacks passaram por minha memória enquanto lia os nomes desses jogos que você citou, Júlio. O Game Boy marcou história no universo portátil para todo o sempre. Curta bastante o seu GBA, cara, e quando comprar um DS pode mandar o seu Micro de presente pra redação – tá cheio de marmanjo aqui louquinho pra colocar as mãos em um desses e relembrar os jogos lendários do amado portátil.

adquira pela internet

Agora você pode comprar a sua **EGM Brasil** e **Nintendo World** direto pela internet e recebê-las em casa com todo o conforto. E o melhor, se você for rápido consegue comprar a revista antes mesmo de chegar nas bancas.

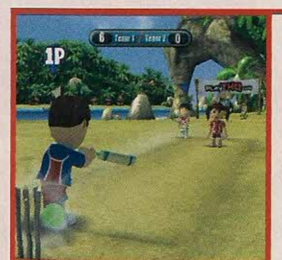
www.egmbrasil.com.br

MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: Jogos que passaram na praia

Férias e verão combinam com praia. Não tem jeito. Até mesmo a turma do Mario não resistiu e foi pegar uma cor em uma praia no reino dos Cogumelos e estampou a capa dessa Nintendo World. Que tal eleger os 10 jogos com melhores cenários na praia?





10 BIG BEACH SPORTS

Seguindo a onda de jogos casuais de Wii, a THQ decidiu entrar na brincadeira com esse game que permite até quatro jogadores se divertirem em jogos típicos de praia. Pena que é ruim que dói.

9 DECA SPORTS

A Hudson também entrou na onda de fazer um jogo com vários mini-games esportivos ao molde Wii Sports. Ficou mais decente que o da décima colocação. Pelo menos os jogos na praia são bonitinhos.



8 GOOF TROOP

Pateta e Max, a dupla que é demais, chegam em uma ilha repleta de piratas e praias no Super Nintendo. O jogo pode até não se passar tanto em praias, mas só pelas duas primeiras telas já vale a pena. Ah, que saudade...



7 KINGS OF THE BEACH

Esqueça gráficos em 3D e super efeitos de luz e textura. Kings of the Beach tinha em 1990, no NES, tudo que um bom jogo de vôlei de praia precisa ter: muita areia, torcida e um sol de 40 graus. Ok, o sol nós chutamos.



6 LOST IN BLUE

Uma série que nasceu no DS, ganhou várias continuações e acabou parando no Wii. O jogo entra na nossa lista por ser um dos únicos onde a praia é o cenário principal e tem extrema importância. Mas bem que ele poderia ser um pouco melhor, né?

5 POKÉMON SNAP

Você está passeando em um trem tirando fotos de Pokémon em uma ilha até que...OPA! Um Pikachu surfista?? Só mesmo numa praia do mundo Pokémon que poderíamos presenciar - e registrar - tamanha façanha.

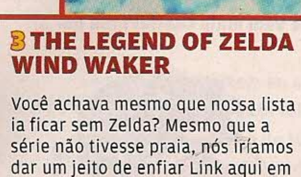


4 Wii SPORTS RESORT

Anunciado na E3 de 2008, Resort é o Wii Sports de férias. Vários mini-games se passam a céu aberto na praia e no mar. Nada melhor que isso para o seu Mii relaxar nas férias, diz aí?







3 THE LEGEND OF ZELDA WIND WAKER

Você achava mesmo que nossa lista ia ficar sem Zelda? Mesmo que a série não tivesse praia, nós iríamos dar um jeito de enfiar Link aqui em algum lugar. Que bom que as aventuras do "Toon Link" nos ajudaram bastante. Ufa.

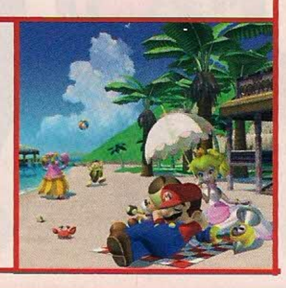


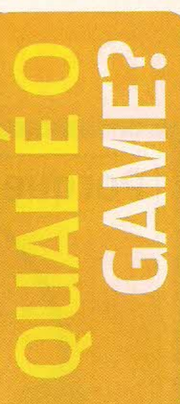
2 MARIO KART

Poderíamos escolher entre várias fases da série Mario Kart para ilustrar nossa segunda colocação. Pensamos em Koopa Beach, mas... Com a princesa fazendo essa curva, acho que não erramos na foto.

1 SUPER MARIO SUNSHINE

Muitos dizem que essa aventura é ruim. A gente acha uma das mais fantásticas de todas! Até de férias na Ilha Delfino, Mario arrumou tempo para salvar o dia. Sem falar que os visuais de Sunshine são um dos mais lindos da geração 128 bit.





Você joga coisa antiga?

A resposta do "Qual é o Game?" do mês passado é Goofy Troop, de Super NES. E esse mês tivemos muitos leitores que acertaram a charada, mas os que foram mais rápidos foram:

Rafael Zeller Scala - Mogi das Cruzes,/SP
Valdeir Ferreira da Silva Maldonado - São José do Rio Pardo /SP
Luis Felipe Soares Ferreira - Rio de Janeiro/RJ

Agora queremos ver se vocês conseguem adivinhar qual o game desta imagem ao lado. Mande seu palpite para redação@nintendo-world.com.br Escreva "Qual é o Game" no assunto, nome do jogo, seu nome e endereço completo. Os três primeiros e-mails com a resposta certa vão aparecer aqui na próxima edição. Boa sorte!

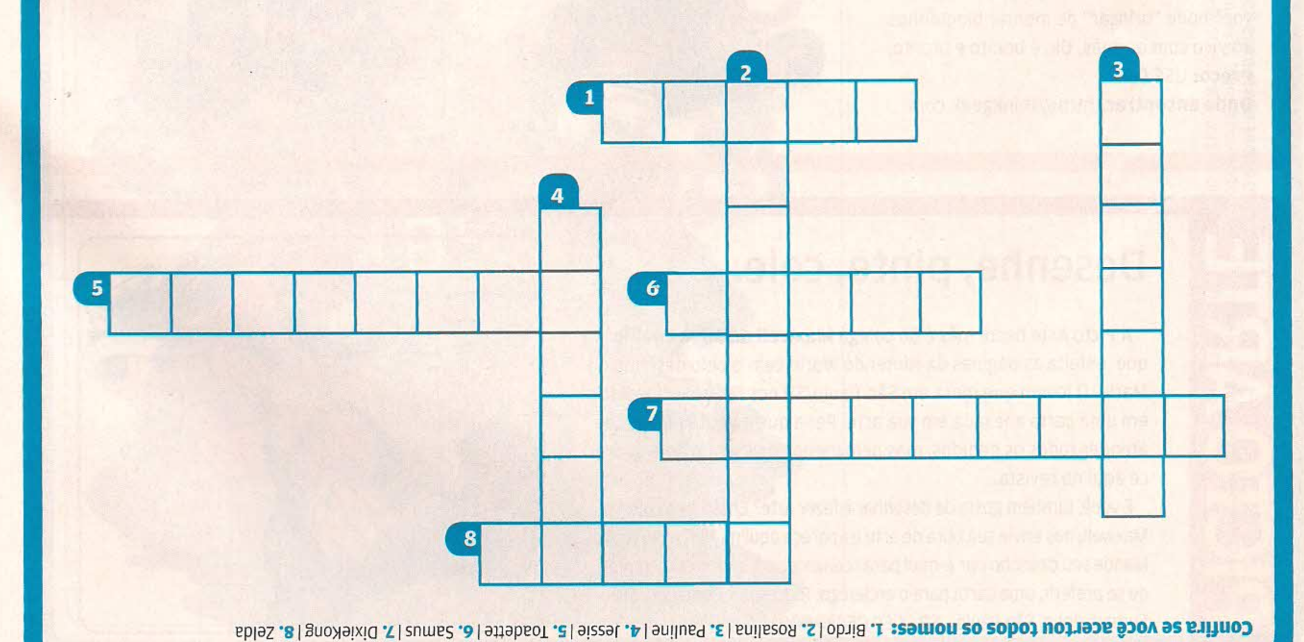


CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

Chega de falar de Link, Mario e todos os outros personagens homens da Nintendo. Que tal falarmos das musas que já apareceram nos jogos da Big N? Agradável, não? Então mostre que você manja tudo de Nintendo e descubra os nomes das personagens femininas da nossa Cruzadinha N.

1. É rosa, baixinha e gosta do Yoshi.
2. É uma princesa que não é a Peach ou a Daisy.
3. Ela foi a primeira princesa salva por Mario, em Donkey Kong (Arcade).
4. Acompanha James na Equipe Rocket
5. É da mesma raça que Toad, amigo do Mario.
6. Ninguém sabia que ela era mulher.
7. Ela é loira e graciosa, mas tem o corpo peludo.
8. O jogo é sobre ela, mas ela pouco aparece.



Confira se você acertou todos os nomes: 1. Birdo | 2. Rosalina | 3. Pauline | 4. Jessie | 5. Toadette | 6. Samus | 7. DixieKong | 8. Zelda

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Colecionador que é colecionador gosta de ter desde os itens mais raros até os mais exóticos. Esse mês separamos algumas das coisas mais malucas que encontramos à venda na Internet.

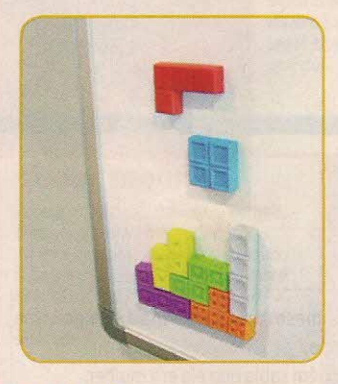
MONOPOLY NINTENDO

No Brasil conhecemos como Banco Imobiliário, mas são poucos os sortudos que conseguiram importar uma cópia dessa belezinha: um banco Imobiliário temático da Nintendo. Já pensou poder comprar o Reino dos Cogumelos por alguns trocados?

Preço: US$ 29,70

Onde encontrar: http://amazon.com





TETRIS IMÃ

Sabe aquele seu quadro de fotos? Nada melhor que ter imãs em formas de tetris para prender suas imagens, diz aí? O mais bacana é no dia de trocar as fotos, quando você pode "brincar" de montar bloquinhos ao vivo com os imãs. Ok, é bonito e pronto.

Preço: US$ 9,99

Onde encontrar: http://thinkgeek.com

TELEFONE DO MARIO KART

Mês passado mostramos um telefone do Mario que fez muito sucesso entre os leitores. Aqui está mais uma variação da combinação "Mario + telefone + bizarrice". O telefone de Mario Kart não faz nada além de tocar. Pelo menos tem a tecla de redial. Yes!

Preço: US$ 69,95

Onde encontrar: www.noveltytelephone.com



JENGA DONKEY KONG

Jenga é um brinquedo muito famoso nos Estados Unidos. Quem conhece sabe que o tema de Donkey Kong, aquele original dos arcades, é mais que ideal para o jogo. O pacote acompanha 54 peças Jenga de Donkey Kong, além de peças especiais de Mario, Pauline e do macacão.

Preço: US$ 32,00

Onde encontrar: http://urbanoutfitters.com

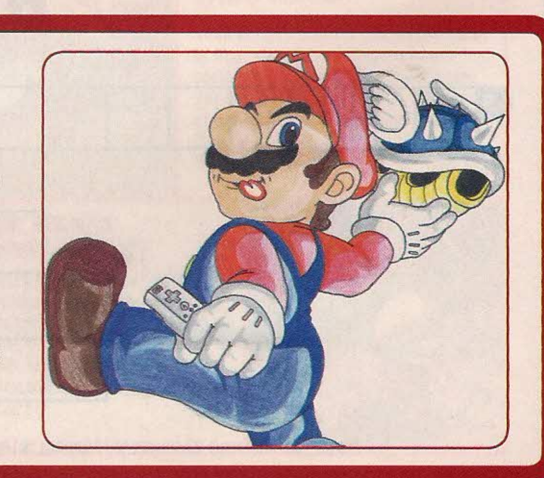


PICTO ARTE

Desenhe, pinte, cole...

A Picto Arte deste mês é do colega **Maxwell da Silva Coelho** que enfeita as páginas da Nintendo World com o belo desenho do Mario. O jovem que mora em São Paulo/SP nos fez vários pedidos em uma carta anexada em sua arte. Pena que a gente não pode atender todos os pedidos, mas pelo menos o desenho dele aparece aqui na revista.

E você, também gosta de desenhar e fazer arte? Então faça como o Maxwell; nos envie sua obra de arte e apareça aqui na Nintendo Wolrd! Mande seu desenho por e-mail para redacao@nintendoworld.com.br, ou se preferir, uma carta para o endereço: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho, São Paulo - SP - CEP 05437-000.



7 ERROS

Quem procura acha

Esse mês nós estávamos passeando pelo Egito quando demos de cara com a turma de Metal Slug. Nem pensamos duas vezes antes de tirar uma foto da galera e copiar para o pessoal da redação. Mas ao comparar duas versões da foto, encontramos algumas diferenças. Será que você consegue achar os 7 erros que algum danadinho da redação colocou em uma das cópias?

Não esqueça de mandar suas sugestões para a próxima edição. Aguardamos o seu e-mail: redacao@nintendoworld.com.br





Confira se você encontrou todos os erros:
1. Morcego faltando | **2.** Olhos do cachorro-múmia | **3.** Poção na mão da Fio | **4.** Número no centro do robô | **5.** Chapéu da Eri | **6.** Fivela do cinto da Eri | **7.** Boca da Fio.

EA SPORTS ACTIVE

AFASTE O SOFÁ QUE A MALHAÇÃO VAI COMEÇAR

Trabalhar, estudar, jogar videogames e outras atividades ocupam todo o nosso dia e a falta de tempo é a maior razão para evitar a prática de atividades físicas. O Wii criou uma forma de integrar a ginástica ao dia-a-dia atribulado das pessoas e essa diversão não-sedentária é uma das razões de seu sucesso. Mas nem todos apreciam a filosofia oriental da Ioga e com certeza algumas pessoas prefeririam praticar uma ginástica de resultados, com exercícios de impacto como os que são ensinados nas academias, aos quais estamos mais acostumados.

A Electronic Arts percebeu esse nicho de usuários e preparou EA Sports Active, um game de fitness produzido para esse público, com treinamentos customizáveis e que motivará o jogador a entrar em forma no conforto da sua sala de estar.

E os designers da empresa não estão de brincadeira, o jogo está sendo desenvolvido em parceria com Bob Greene, famoso personal trainer norte-americano.

NEM PRECISA DA BALANCE BOARD TAMBÉM

EA Sports Active não necessita da Balance Board, utilizando o Wiimote e o Nunchuck para suas atividades.

Qualquer pessoa pode jogar EA Sports Active e entrar em forma seguindo suas baterias de exercícios. Mais do que isso, o título marca a entrada da EA Sports no mercado de jogos de fitness. Pode apostar que a proprietária das licenças de FIFA, NBA e NFL não vai se limitar a esse único lançamento. "EA Sports Active e nossa entrada no nicho de jogos de fitness é um marco excitante e importante para a EA Sports" afirmou um entusiasmado Peter Moore, presidente do selo esportivo da Electronic Arts. "Nós temos a oportunidade real de redefinir a ginástica em casa, com uma abordagem cardiovascular mais ocidental e exercícios que apelam para uma audiência mais variada, tirando as pessoas do sofá e colocando-as em forma de uma maneira que não era possível antes. EA Sports Active custa menos que uma anuidade de academia e entrega uma experiência interativa impossível para um DVD. É a revolução do fitness na qual seremos líderes", completa Moore.

O jogo de ginástica da EA apresentará uma variedade de atividades interativas que formam um circuito, trabalhando a parte superior e inferior do corpo assim como a circulação e o coração. Para motivar o usuário, os resultados como calorias queimadas por exemplo, serão mostrados em tempo real na tela da televisão. Também será possível aumentar a intensidade da série de exercícios sem interromper a partida.

Em desenvolvimento pelo estúdio da Electronic Arts em Vancouver, no Canadá, EA Sports Active ainda não tem data definida para bombar no Nintendo Wii.

ENTRE EM FORMA EM 30 DIAS

O EA Sports Active inclui um treinador virtual, que cria um circuito de exercícios diários, baseados nos objetivos que você deseja alcançar, num prazo de 30 dias. São séries de 20 minutos de ginástica, com instruções e acompanhamento in-game. Assim só não entra em forma quem não quer.



PARECE QUE JÁ VI algo parecido no meu Wii... Ah, Wii Sports!

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Canada
Gênero: Fitness
Lançamento: 1º trimestre de 2009

SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY



SE VOCÊ NUNCA JOGOU, não sabe o que está perdendo... Faltaram só os capítulos 3D!







IPPON! TODA A SÉRIE SAMURAI SHODOWN EM UM ÚNICO DISCO

No início dos anos 90, os jogos de luta eram uma febre mundial. Tanto nos consoles quanto nos fliperamas, Street Fighter 2 reinava soberano, mas era desafiado diariamente por uma infinidade de títulos: Mortal Kombat, World Warriors, Fatal Fury e muitos outros. Os melhores rivais do clássico da Capcom vinham da também nipônica SNK.

Dentre eles, o que mais se diferenciou da fórmula "torneio de artes marciais com lutadores de rua do mundo todo" foi Samurai Shodown. As principais diferenças estavam no uso de espadas e outras armas pelos lutadores e na ambientação. Samurai Shodown tinha personagens mais profundos e exóticos do que seus concorrentes e sua ação acontecia no Japão feudal, com algumas passagens pela Europa. Esses detalhes, aliados ao primor gráfico e técnico, assim como uma jogabilidade mais "hardcore", geraram uma legião de fãs apaixonados. Samurai Shodown pode não ser tão popular quanto Street Fighter 2 ou a posterior franquia The King of Fighters, mas muitos jogadores ainda tremem ao lembrar do juiz levantando a bandeira e gritando "Ippon!" enquanto o adversário tombava partido ao meio por um golpe fulminante.

Os dois primeiros games da série já foram lançados para o Nintendo Wii, através da rede WiiWare, mas o pacote completo é ainda mais saboroso, pois inclui todos os seis jogos da série, além de uma nova versão do quinto jogo, de subtítulo "Special Edition"com alterações no enredo e nos combates contra os chefes, totalizando assim sete jogos em um disco. É válido ressaltar que os games reunidos na coletânea são as versões originais para arcade, sem as limitações das edições lançadas para os consoles no passado. E para ficar claro que é uma antologia e não apenas uma coleção de títulos requentados, a SNK Playmore incluiu vários extras desbloqueáveis e um sistema de desafios nos moldes dos Achievements do Xbox 360 para a felicidade daqueles jogadores que anseiam por uma maior opção em jogos de luta para o Wii.

TÍTULO INÉDITO NO OCIDENTE

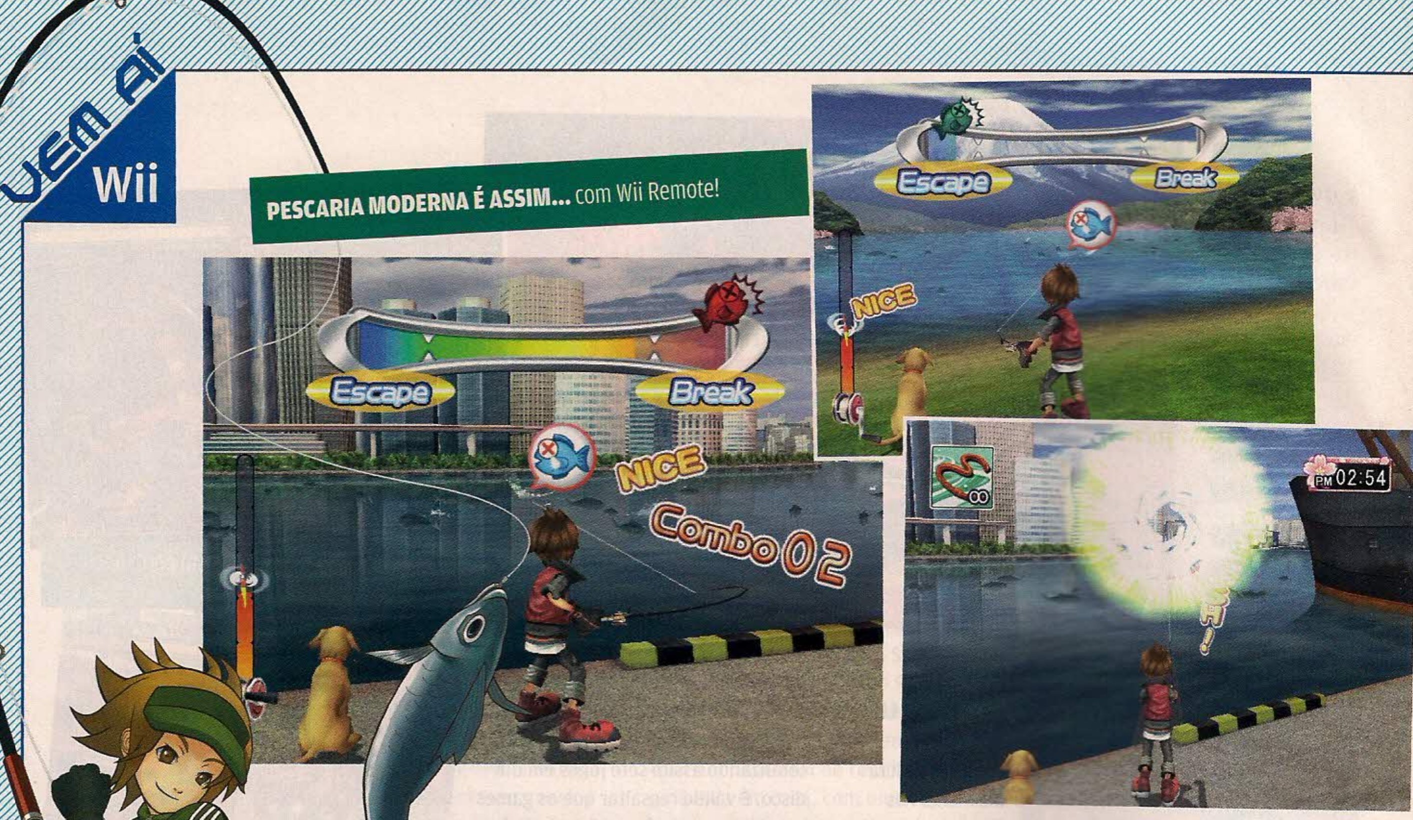
Os fãs da série tem mais um motivo para festejar a antologia samurai da SNK. É nessa coleção que se encontra a primeira conversão de Samurai Shodown VI para o ocidente. Até então o jogo estava disponível apenas para o mercado japonês nos arcades e em uma versão para PlayStation 2.

A sexta edição do confronto dos samurais apresenta gráficos que combinam ação 2D com visual tridimensional, jogabilidade refinada e o maior elenco já reunido em toda a série: estão presentes os 28 lutadores de Samurai Shodown V - Special Edition, os sete guerreiros dos primeiros dois Samurai Shodown que não aparecem nos games posteriores e são inclusos quatro novos personagens, num total de trinta e nove lutadores. Com o sistema chamado "Spirit Select" os jogadores podem optar entre seis estilos distintos, vindos das edições anteriores de Samurai Showdown.

INFO

Plataforma: Wii
Produção: SNK Playmore
Desenvolvimento: SNK Playmore
Gênero: RPG
Lançamento: 1º trimestre de 2009

PESCARIA MODERNA É ASSIM... com Wii Remote!



FISHING MASTER WORLD TOUR

ESTÁ NERVOSO? VÁ PESCAR!

A Hudson sabe que produzir jogos excelentes e divertidos não exige recorrer a comandos excessivos ou jogabilidade complexa mas sim em entregar games de qualidade, que divertem e mantém o usuário interessado. A casa de Bomberman está preparando a seqüência de seu game de pescaria para o Nintendo Wii. Intitulado Fishing Master World Tour, o novo jogo manterá as coisas simples: tudo o que o jogador terá de fazer é usar o Wii Remote como vara e o Nunchuk como molinete. O Remote é utilizado para fisgar os peixes e seguir comandos que surgem na tela, para mover a linha para um lado ou para outro. Quando o peixe morde a isca, um indicador no topo da tela mostra o quão forte ele está lutando e aí entra em ação o molinete, digo, o Nunchuk, que deve ser puxado com maior ou menor intensidade para não perder a pesca.

A Hudson desenvolveu um modo singleplayer bastante completo, com elementos que complementam a jogabilidade simples e funcional da pescaria. Como o nome World Tour sugere, os jogadores viajam ao redor do mundo, passando por quarenta diferentes locações para pescar. Entre elas temos a Ilha de Páscoa, o Rio Amazonas, a Golden Gate e até a Antártida.

É claro, cada parada exótica possui uma variedade diferente de peixes para capturar e cada um exigirá um tipo específico de isca. São 200 peixes diferentes e descobrir as suas preferências e escolher as iscas corretas para cada um torna a experiência de Fishing Master World Tour mais desafiadora e próxima da simulação de pescaria. Mas o realismo para por aí, pois o objetivo da Hudson nesse game é descontrair e divertir, tanto que em passagem pelo Havaí, o jogador pescará sentado na traseira de uma lancha em alta velocidade, acompanhado por saltitantes golfinhos.

Há também as Boss Battles, em que o jogador disputa espécimes raros contra outros pescadores, que acontecem com a execução de comandos que surgem na tela.

O melhor é que o jogador não estará sozinho em sua jornada pesqueira através do globo. Logo no começo pode-se escolher entre um cão ou gato como companhia. Ambos escavam coisas no chão (iscas grátis!) e fornecem alguns Power-ups para a sua pescaria. Só faltou virarem para a tela e rirem quando o jogador errar uma jogada, no melhor estilo Duck Hunt.

Fishing Master World Tour é exclusivo do Nintendo Wii e deve abrir a temporada de pesca no começo de 2009.

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Canada
Gênero: Fitness
Lançamento: 1º trimestre de 2009

MY WORLD MY WAY

O MUNDO GIRA EM TORNO DE VOCÊ NO NOVO RPG DA ATLUS

A produtora californiana Atlus USA é conhecida por suas criações originais de alta qualidade, como a série Trauma Center e games como Odin Sphere, clássico tardio do PlayStation 2. Agora os designers da Atlus apontam na direção do Nintendo DS com My World My Way, um jogo inusitado que combina RPG e "construção de mundos" com um roteiro muito bem humorado.

Em My World My Way, conhecemos a princesa Elise, que está disposta a trocar seus vestidos e suas jóias por armaduras e uma espada. Fugindo dos clichês do gênero, a jovem princesa não procura vingança e nem é movida por um senso de justiça. Elise só quer provar para um pretendente aventureiro que ela não é uma garota mimada e é capaz de levar uma excitante vida de aventuras. Até aí, tudo bem, só que Elise é sim uma garota mimada. Tão mimada que é capaz de moldar o mundo ao seu redor para atender suas vontades!

UMA PRINCESA GUERREIRA

Desde pequena, a bela princesa teve tudo o que desejou. Ela era uma princesa e é isso que você têm quando é uma princesa, oras. Porém, ao chegar aos 15 anos de idade, a espevitada donzela decidiu que alguma coisa faltava em seu mundo. Elise precisava de um formoso namorado. Para corrigir essa ausência, ela pediu ao seu pai que organizasse um baile para ela. O rei atendeu o capricho da princesa e convidou os príncipes dos reinos vizinhos para que ela escolhesse um namorado. Curiosamente, o único que chamou a atenção da princesinha mimada não era um nobre mas um aventureiro. Convencida de que o destino os reunirá, Elise confessou ao jovem herói seu desejo de juntar-se a ele em sua vida de aventuras... e tomou um "não, obrigado" como resposta. O fanfarrão foi além e disse que ela deveria cortar o cabelo, trocar o vestido por uma armadura e ganhar experiência em batalhas e amadurecer antes de encontrá-lo novamente.

MUDE O MUNDO COM UM NARIZ EMPINADO

A diferença de Elise para outros aventureiros está nos seus Pout Points. A tradução aproximada seriam "pontos de esnobismo". Esses preciosos pontos são conseguidos com atos de egoísmo da princesa e permitem que ela use sua vontade para modificar o mundo, realmente criando rotas alternativas e moldando o terreno que levam para novos itens, monstros e aventuras.

E para o espanto de todo o Reino, a princesa deu início a sua vida de aventureira. Se a rejeição não acabou com ela, não serão alguns monstros que vão derrotá-la. É o mundo dela, do jeito dela e enquanto ela puder ajudar os fracos, detonar os monstros e ficar (mais) famosa, a princesinha será muito feliz.

My World My Way não é o RPG típico do seu irmão mais velho e sim um jogo planejado para ser diferente do que você conhece no gênero. A trama sobre a heroína adolescente que molda o mundo à sua vontade, é uma experiência diferente e que promete muita diversão quando chegar ao Nintendo DS no dia 03 de fevereiro.

INFO

Plataforma: DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Global A Entertainment
Gênero: RPG
Lançamento: 1º trimeste de 2009



APESAR DE MESQUINHA, a princesa até que é legal...

SUIKODEN: TIERKREIS

UM RPG QUE NÃO VEIO APENAS PARA SER MAIS UM!

O DS se transformou em uma das plataformas mais bem sucedidas no quesito "RPG de qualidade". É impressionante como o portátil vem conseguindo somar cada dia mais títulos indispensáveis do gênero. E a variedade é enorme; desde remakes como Final Fantasy IV e Chrono Tigger, até grandes surpresas originais, como The World Ends With You e Suikoden: Tierkreis, game da Konami que promete surpreender.

A história de Suikoden na Nintendo se resume a apenas um spin off de cartas que foi lançado para o GameBoy Advance em 2001, e ficou apenas no Japão.

Com Tierkreis, a Konami promete se redimir da ausência nas plataformas Nintendo. O RPG que ela está preparando para o DS está ficando realmente surpreendente. A versão para DS segue os moldes clássicos: RPG em turnos repleto de magia e horas e horas de treinamento em dungeons e sistemas de evolução. Quem não conhece a série pode até ficar um pouco espantado, mas em Tierkreis existem mais de 100 personagens diferentes.

O enorme número não é exagero, já que todos os sistemas de jogabilidade e evolução são baseados no enorme número de opções. Suikoden: Tierkreis acaba fugindo um pouco dos sistemas clássicos da série. Seu grupo será formado por até quatro lutadores e um assistente - grande novidade da vez.

CENTENAS DE OPÇÕES

O sistema de personagens assistentes funciona de maneira muito natural; cada pessoa que entrar no seu grupo pode ter alguém ligado a sua história que ajude até mesmo nas batalhas. Por exemplo: um lutador que possui uma filha com poderes mágicos, vai poder contar com suas habilidades durante as batalhas.

O mais interessante desse sistema é que os auxiliares agem sozinhos e não consomem barras de magia para executar os comandos. Alguns vão recuperar a vida de seus heróis e outros curar status. Essa adição se torna ainda mais importante já que você vai precisar escolher bem quais personagens escolher - contando com seus assistentes - para bolar a melhor estratégia nos combates.

Agora some esse inteligente sistema ao fato de existirem ataques em duplas e afinidade entre os lutadores. É, tá achando que vai ser moleza escolher quem vai fazer parte do grupo?

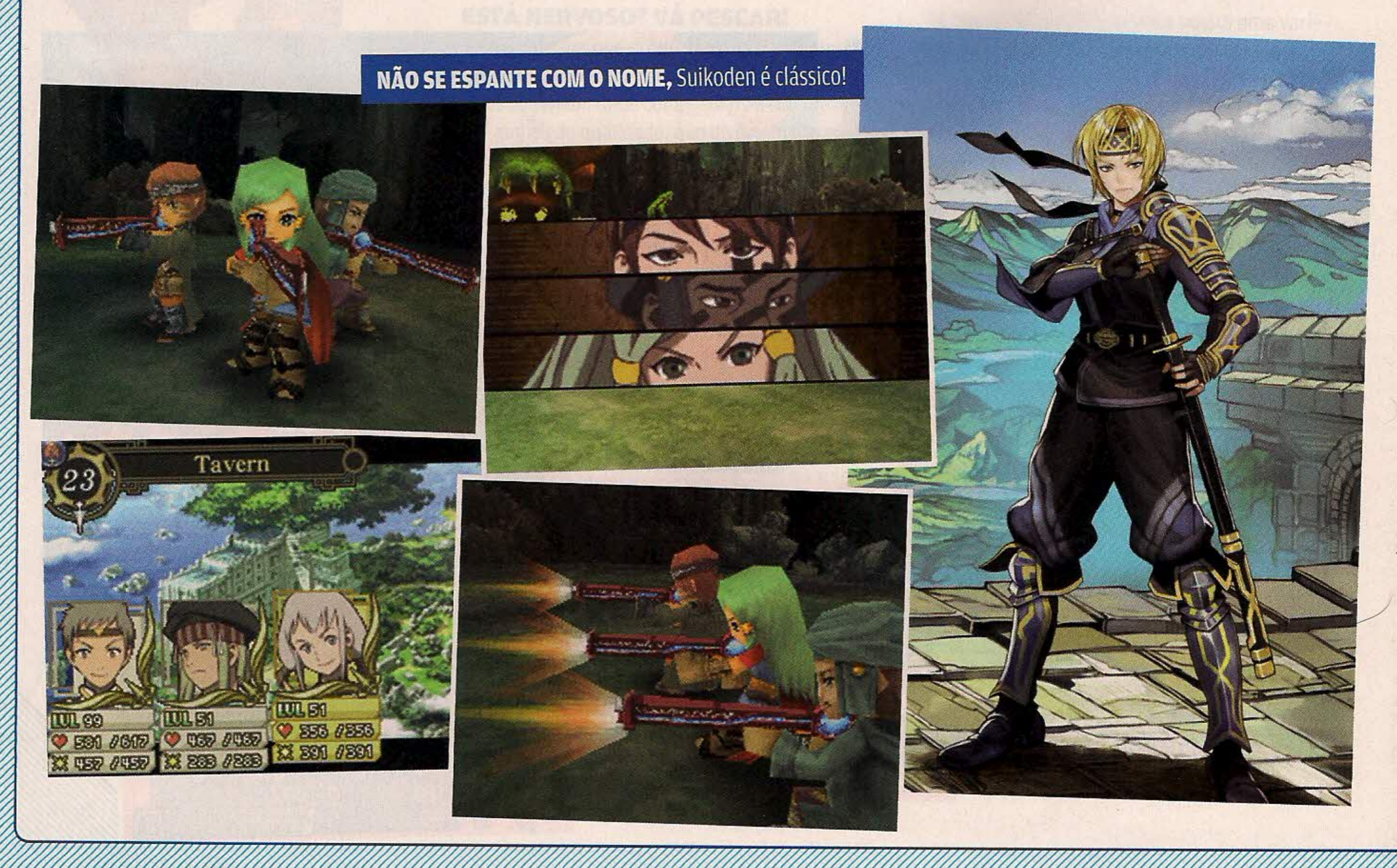
Um bom jogador de RPG deve estar pensando: "mas como é que eu vou 'upar' tantos personagens assim?" A Konami pensou nisso. Um sistema onde batalhas com grupos de vários personagens ao mesmo tempo estará disponível, o que evitará horas e mais horas de treinamento exaustivo apenas para subir o nível aquele espadachin que você quase nunca usa.

A direção artística está simplesmente maravilhosa. Os visuais em 3D e artes em 2D impressionam com tamanha qualidade de detalhes. Todas as armas que você equipar nos lutadores vão mudar durante as batalhas. E como a história envolve diversos mundos paralelos, os personagens ganham novas artes conforme ficam velhos ou mudam de tempo/espaço.

Suikoden: Tierkreis é ambicioso e tem potencial para figurar entre os melhores RPGs do Nintendo DS. Já estamos ansiosos para saber se todos os sistemas envolvendo os vários personagens - até mesmo modos online, com direito a empréstimo de heróis! - vai funcionar como imaginamos. Estamos torcendo para que sim.

INFO

Plataforma: DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: RPG
Lançamento: Março de 2009



NÃO SE ESPANTE COM O NOME, Suikoden é clássico!



RHYTHM HEAVEN

ENTRE NO RITMO OU SAIA DE FININHO!

Imagine um WarioWare misturado com um jogo musical. Será que é possível uma combinação dessas dar certo? Pelo menos no Japão dá - e muito. Rythm Heaven (ou Rhythm Tengoku Gold, como é mais conhecido por lá) é um jogo que pode ser definido como excêntrico ou simplesmente genial. Lançado no Oriente em julho deste ano, a série se prepara para estrear na América.

Essa segunda versão (a primeira fora lançada em 2006, para GameBoy Advance, e ficou apenas no Japão) utiliza apenas a tela de toque do Nintendo DS. Mas antes de falar da jogabilidade, é preciso entender como funciona a maluquice toda.

Quem nunca jogou nenhum WarioWare pode ter certeza que vai ficar perdido e se perguntando "que diabos eu tenho que fazer com esses desenhos toscos?". Mas essa é a reação normal dos "não-iniciados" na série. Rhythm Heaven funciona da mesma forma. São vários mini-games malucos, cada um com uma idéia e jogabilidade diferente.

Segurando o DS de lado, como um livro, apenas a stylus será necessária para jogar.

Nós testamos a versão japonesa e os mais de 50 mini-games presentes são completamente imperdíveis. Os visuais "toscos" só aumentam ainda mais o clima psicodélico, onde é preciso reger orquestras de monstros cabeçudos, fazer poções do amor e tocar em shows de rock. Tudo isso fazendo, no máximo, três movimentos diferentes em cada mini-game.

COMO FAZ?

Ok, nós sabemos que você ainda não deve ter entendido muito bem o espírito de Rhythm Heaven, então vamos explicar como funciona uma das fases, onde você controla um macaco que precisa bater palmas em um show. É bem estranho mesmo. Ao tocar na tela uma vez, o macaco bate palmas. O objetivo é bater palmas na hora correta. Como saber qual é o momento correto? Basta seguir as instruções que surgem na tela antes de cada mini-game. Nesse caso, a música possui pequenas palavras que induzem o momento certo de se bater palmas. Achou estranho? Aposto que depois de algumas tentativas você vai ficar viciado.

Mesmo parecendo apenas um amontoado de mini-games de WarioWare, Rhythm Heaven é muito mais que isso, já que o ritmo é a grande sacada. Toda fase possui um momento certo de se fazer um movimento, e mesmo que a imagem dê a dica, é apenas pelo som que você vai conseguir realizar os movimentos na hora certa.

A chegada da série na América é uma ótima noticia pelo simples motivo de estar em um idioma muito mais fácil que o japonês. Como os mini-games são extremamente excêntricos, em muito deles ficamos horas tentando "adivinhar" o que deveria ser feito, o que causa um certo stress. Com a chegada ao Ocidente, Rhythm Heaven será só festa e alegria. E pode se preparar para encarar um dos jogos mais viciantes do Nintendo DS.

INFO

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: TNX
Gênero: Musical
Lançamento: 2009



KIRBY E O PODER ERRADO

Curtindo as férias no Planalto Central, Kirby encontrou um novo oponente (ou seria aliado?). Como de praxe, absorveu os seus poderes e características tornando-se... o Kirbula! Ou seria o Lularby? Talvez o Kilula? Qualquer que seja o nome dessa aberração, podemos afirmar sem medo: ninguém queria topar com um Kirby barbudo, dentuço e voador pelo caminho. A obra de arte, mais uma vez, foi feita pela equipe do estúdio Verbotupi.



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Lucas Patricio (Previews)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (Editora de Arte), Daniel Chagas e Marilia Gil Pimentel (Designers)

REDAÇÃO
Bruno do Amaral, Geraldo Figueras, Gyanni Segundo, Janaina Pereira, Juliana Zorzato, Pablo Raphael, Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust, Rodolfo Braz (textos), Verbotupi (ilustrações)

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

COORDENADOR DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

WEBDESIGNER
Tiago Pimentel

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 – Sumarezinho
CEP: 05437-000 – São Paulo / SP
Pela internet – http://www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 118
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

"Orlando, Shaaman & Chagas são os cavaleiros de Diamante. Sorry, Lucas."

OnlyGames

www.onlygames.com.br







E MUITO MAIS...

Pelo segundo ano consecutivo, a OnlyGames agradece seus clientes e parceiros por mais uma temporada vitoriosa.
Que possamos em 2009 continuar a trazer grandes emoções a todos que amam Video Games.
Desejamos a todos um ótimo Natal e própero Ano Novo.

E que venha 2009!

Na onlygames você também encontra:







PLAYSTATION 3

www.onlygames.com.br

- Shopping Curitiba -

Loja 253 Piso L2
Tel: (41) 3233-4771
(41) 3779-5152

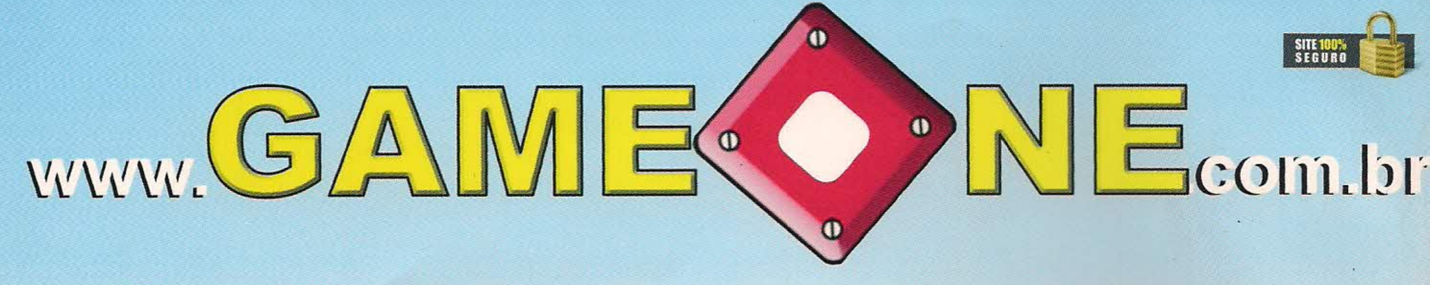






- Shopping Palladium -

Loja 1049 Piso L1
Tel: (41)3212-3948
(41)3212-3949





Nessas Férias...

Corra para GameOne



(19) 2122-5252
Televendas



Até 6x sem juros no cartão**
Até 12x sem juros no cartão**
Até 10x sem juros no cartão**
Cheques em até 15x*



Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br

...de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e do produto. Financiamento com cheque sujeito a aprovação da financeira Losango. Imagens meramente ilustrativas.